

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF
PEMBELAJARAN TARI GAMBYONG PAREANOM UNTUK
SISWA SMP**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan



Oleh

Titi Nugraheni Rahayu
NIM 10209241047

**PENDIDIKAN SENI TARI
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2016**

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul, "Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Tari Gambyong Paredanom untuk Siswa SMP" ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 15 Februari 2016

Pembimbing I

Kurnadi M.Pd
NIP. 19650813 199101 1 001

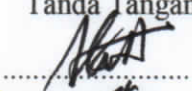



Pembimbing II

Endang Sutiyati M.Hum
NIP. 19560519 198703 2 001

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul, ” Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Tari Gambyong Pareanom Untuk Siswa SMP” ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 4 Maret 2016 dan dinyatakan LULUS

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Marwanto, M.Hum	Ketua Penguji		31-3-2016
Endang Sutiyati, M.Hum	Sekretaris Penguji		31-3-2016
Herlinah, M.Hum	Penguji I		30-3-2016
Kusnadi, M.Pd	Penguji II		31-3-2016

Yogyakarta, 31 Maret 2016

Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Dr. Widyastuti Purbani, M.A
NIP. 19610514 199001 2 001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : Titi Nugraheni Rahayu

NIM : 10209241047

Jurusan : Pendidikan Seni Tari

Fakultas : Bahasa dan Seni

Judul Skripsi : Pengembangan Multimedia Interaktif

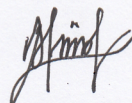
Pembelajaran Tari Gambyong Pareanom Untuk
Siswa SMP

Dengan ini menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain kecuali pada bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 9 Februari 2016

Penulis



Titi Nugraheni Rahayu

NIM. 10209241047

MOTTO

- Kebaikan tidak bernilai selama diucapkan, akan tetapi bernilai setelah dikerjakan
- Pedang terbaik yang kamu miliki adalah kesabaran tanpa batas

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Karya kecil ini saya persembahkan sebagai tanda terimakasih saya untuk:

- Bapak Ibu tercinta yang tak pernah berhenti mendoakan dan mendukung saya selama proses belajar agar menjadi manusia yang lebih baik dan bermanfaat. Semoga selalu diberkahi umur yang panjang dengan penuh kesehatan agar dapat menyaksikan kesuksesan ku kelak.
- Kakak-kakak tersayang beserta keluarga kecilnya, terimakasih selalu menasehatiku dan menjagaku.
- Sahabat hatiku yang selalu memberikan semangat, doa dan dukungannya. Doa terbaik selalu mengiringi kita, semoga bersatu dalam tujuan yang sama.
- Teman-teman perjuanganku, Srikandi dan Arum terimakasih atas dukungan kalian.
- Teman-teman PST 2010 yang selalu menjadi motivasi saya.
- Semua pihak yang membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan nikmat, sehat, dan rahmat hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Tari Gambyong Pareanom Untuk Siswa SMP” .

Penulisan skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan dalam jenjang perkuliahan strata I Universitas Negeri Yogyakarta. Dalam penulisan skripsi ini tidak lepas dari hambatan dan kesulitan, namun berkat bimbingan, bantuan, nasihat dan saran serta kerjasama berbagai pihak, khususnya pembimbing, segala hambatan tersebut dapat diatasi dengan baik.

Dalam penulisan skripsi ini tentunya tidak lepas dari kekurangan, baik aspek kualitas maupun aspek kuantitas dari materi penelitian yang disajikan. Semua ini didasarkan dari keterbatasan yang dimiliki penulis. Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna, sehingga penulis membutuhkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk kemajuan pendidikan di masa yang akan datang. Selanjutnya dalam penulisan skripsi ini penulis banyak diberi bantuan oleh berbagai pihak.

Dalam kesempatan ini penulis dengan tulus hati mengucapkan terimakasih kepada:

1. Dr. Widyastuti Purbani, M.A, selaku Dekan FBS Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberi kemudahan dalam administrasi kelengkapan yang dibutuhkan selama berjalannya penulisan skripsi ini.
2. Dr. Kuswarsantyo, M.Hum selaku Ketua Jurusan Pendidikan Seni Tari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memperlancar berjalannya penulisan skripsi ini.
3. Dosen pembimbing akademik Yuli Sectio Rini, M.Hum yang telah membimbing saya dari awal semester sampai akhir semester.
4. Dosen pembimbing I, Drs. Kusnadi, M.Pd yang telah mempermudah saya dalam segala hal selama penulisan skripsi ini serta telah sabar membimbing dan memberikan nasehat-nasehat yang bermanfaat.
5. Dosen pembimbing II, Endang Sutiyati, M.Hum yang telah membimbing dan mempermudah saya dalam segala hal selama penulisan skripsi ini.
6. Wenti Nuryani M.Pd sebagai dosen ahli media yang telah meluangkan waktunya untuk membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini.
7. Dra. Hartiwi sebagai dosen ahli materi yang telah membantu saya dan meluangkan waktunya selama penulisan skripsi ini.
8. Buntoro, S.Pd M.Si selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 16 Purworejo yang telah membantu saya dalam proses penelitian.

9. Khusus dan sangat istimewa kepada Orang Tua saya yang telah menjadi sumber semangat terbesar dan melimpahkan kasih sayang serta memberikan dukungan baik moril maupun materil.
10. Kepada teman-teman dan segala pihak yang telah menjadi sumber motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.

Yogyakarta, 1 Februari 2016

Peneliti

Titi Nugraheni Rahayu
NIM.10209241047

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
ABSTRAK	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	5
1. Secara Teoritik	5
2. Secara Praktik	6
BAB II TINJAUAN TEORITIK.....	7
A. Pembelajaran Seni Tari di SMP.....	7
B. Karakteristik Siswa SMP	9
1. Masa Praremaja	9
2. Masa Remaja	9
3. Masa Remaja Akhir.....	10

C.	Media dan Media Interaktif	11
1.	Media.....	11
2.	Multimedia Interaktif	14
D.	Tari Gambyong Parenom	19
BAB III	METODE PENELITIAN	22
A.	Jenis Penelitian.....	22
B.	Prosedur Pengembangan	22
1.	Model Pengembangan	22
2.	Prosedur Pengembangan	24
C.	Uji Coba Produk	33
1.	Desain Uji Coba	33
2.	Subjek Uji Coba	37
D.	Jenis Data	38
E.	Instrumen Pengumpulan data.....	39
F.	Teknik Analisis Data.....	43
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	45
A.	Hasil Studi Pendahuluan	45
1.	Analisis Kebutuhan	45
2.	Studi Literal	46
B.	Proses Pengembangan Media Pembelajaran.....	46
1.	Membuat Desain Materi Pembelajaran	46
2.	Membuat <i>Flowchart</i>	47
3.	Membuat <i>Storyboard</i>	47
4.	Pengumpulan Bahan Pendukung.....	47
5.	Tahap Produksi Media Pembelajaran.....	60
6.	Pengemasan Produk	61
C.	Implementasi Tampilan	62
D.	Hasil Penelitian, Analisis dan Revisi	83
1.	Hasil Validasi Ahli Materi, Analisis dan Revisi	83
2.	Hasil Validasi Ahli Media, Analisis dan Revisi.....	86

3. Hasil Uji Coba Lapangan Terbatas	87
4. Hasil Uji Coba Lapangan Utama	88
E. Kajian Produk Akhir	89
 Bab V PENUTUP.....	93
A. Kesimpulan.....	93
B. Saran	94
 DAFTAR PUSTAKA	95
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	98

Daftar Gambar

	Halaman
Gambar 1: Diagram Alir prosedur pengembangan	27
Gambar 2: <i>Flowchart</i> Media	30
Gambar 3: <i>Flowchart</i> Bagian Apresiasi	31
Gambar 4: <i>Flowchart</i> Bagian Ekspresi	31
Gambar 5: Diagram Alir Tahapan Uji Coba	36
Gambar 6: Angkin Jumputan	51
Gambar 7: Jarik Lereng Klithik	51
Gambar 8: Sampur Gombyok	51
Gambar 9: Gelung Gedhe	52
Gambar 10: Cundhuk Jungkat	52
Gambar 11: Borokan	52
Gambar 12: Cundhuk Mentul	53
Gambar 13: Karang Jagung	53
Gambar 14: Bangun Tulak	53
Gambar 15: Penetep	54
Gambar 16: Sinthingan	54
Gambar 17: Subang	54
Gambar 18: Kalung Mata	55
Gambar 19: Bross	55
Gambar 20: Gelang	55
Gambar 21: Kalung Gambyong	56
Gambar 22: Rias Cantik	56
Gambar 23: Variasi Kostum	56
Gambar 24: Variasi Kostum	57
Gambar 25: Variasi Kostum	57

Gambar 26:	Variasi Kostum	57
Gambar 27:	Variasi Kostum	58
Gambar 28:	Variasi Kostum	58
Gambar 30:	Pose Gerak	58
Gambar 31:	Pose Gerak	59
Gambar 32:	Pose Gerak	59
Gambar 33:	Pose Gerak	59
Gambar 34:	Pose Gerak	60
Gambar 35:	Pose Gerak	60
Gambar 36:	Pose Gerak	60
Gambar 37:	Pose Gerak	61
Gambar 38:	Pose Gerak	61
Gambar 39:	Pose Gerak	61
Gambar 40:	Pose Gerak	61
Gambar 41:	Pose Gerak	61
Gambar 42:	Bagan Memproduksi Sistem	63
Gambar 43:	Halaman Intro	64
Gambar 44:	Halaman Intro	64
Gambar 45:	Halaman Home	65
Gambar 46:	Halaman Petunjuk	66
Gambar 47:	Halaman Pendahuluan	67
Gambar 48:	Halaman Materi	68
Gambar 49:	Halaman Apresiasi	69
Gambar 50:	Halaman Sejarah	70
Gambar 51:	Halaman Rias dan Busana	71
Gambar 52:	Halaman Irian	72
Gambar 53:	Halaman Pilihan Apresiasi	73

Gambar 54:	Halaman Deskripsi Gerak	74
Gambar 55:	Halaman Video Sekaran	75
Gamabr 56:	Halaman Video Tari Utuh	76
Gambar 57:	Halaman Galeri	77
Gambar 58:	Halaman Profil	78
Gambar 59:	Halaman Profil Dosen	79
Gambar 60:	Halaman Evaluasi	80
Gambar 61:	Halaman Petunjuk Soal Menjodohkan	81
Gambar 62:	Halaman Soal Menjodohkan	82
Gambar 63:	Halaman Petunjuk Soal Pilihan Ganda	83
Gambar 64:	Halaman Soal Pilihan Ganda	84
Gambar 65:	Halaman Daftar Pustaka	85
Gambar 66:	Halaman Revisi Sejarah	86
Gambar 67:	Validasi Media Oleh Ahli Materi	163
Gambar 68:	Validasi Meida Oleh Ahli Materi	163
Gambar 69:	Validasi Media Oleh Ahli Media	164
Gambar 70:	Validasi Media Oleh Ahli Media	164
Gambar 71:	Ujicoba Lapangan Terbatas	164
Gambar 72:	Ujicoba Lapangan Terbatas	165
Gambar 73:	Ujicoba Lapangan Utama	165
Gambar 74:	Ujicoba Lapangan Utama	166
Gambar 75:	Ujicoba Lapangan Utama	166

Daftar Tabel

	Halaman
Tabel 1: Kisi-kisi Lembar Evaluasi Ahli Media	40
Tabel 2: Kisi-kisi Lembar Evaluasi Ahli Materi	41
Tabel 3: Kisi-kisi Lembar Uji Coba Siswa	42
Tabel 4: Hasil Validasi Ahli Materi Aspek Kebenaran Konsep	134
Tabel 5: Hasil Validasi Ahli Materi Aspek Materi	134
Tabel 6: Hasil Validasi Ahli Materi Aspek Pembelajaran	135
Tabel 7: Hasil Validasi Ahli Media Aspek Tampilan	136
Tabel 8: Hasil Validasi Ahli Media Aspek Pemrograman	136
Tabel 9: Hasil Uji Coba Lapangan Terbatas Aspek Tampilan	137
Tabel 10: Hasil Uji Coba Lapangan Terbatas Aspek Materi	138
Tabel 11: Hasil Uji Coba Lapangan Terbatas Aspek Pembelajaran	139
Tabel 12: Hasil Uji Coba Lapangan Utama Aspek Tampilan	140
Tabel 13: Hasil Uji Coba Lapangan Utama Aspek Tampilan	141
Tabel 14: Hasil Uji Coba Lapangan Utama Aspek Materi	142
Tabel 15: Hasil Uji Coba Lapangan Utama Aspek Materi	143
Tabel 16: Hasil Uji Coba Lapangan Utama Aspek Pembelajaran	144
Tabel 17: Hasil Uji Coba Lapangan Utama Aspek Pembelajaran	145

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1: Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar	99
Lampiran 2: <i>Storyboard</i>	103
Lampiran 3: Lembar Evaluasi Media	123
Lampiran 4: Data Hasil Uji Coba.....	134
Lampiran 5: Surat-Surat.....	161
Lampiran 6: Dokumentasi Kegiatan.....	164

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN TARI GAMBYONG PAREANOM UNTUK SISWA SMP

**Oleh Titi Nugraheni Rahayu
NIM 10209241047**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk multimedia interaktif tari Gambyong Pareanom untuk pembelajaran tari di SMP yang tervalidasi oleh ahli materi, ahli media pembelajaran, dan siswa calon pengguna dalam mengatasi permasalahan media pembelajaran seni tari.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Penelitian ini menggunakan tiga tahap pengembangan. Tahap pertama studi pendahuluan, meliputi analisis kebutuhan dan studi literat; tahap kedua pengembangan produk media pembelajaran, meliputi pembuatan desain materi pembelajaran, meliputi pembuatan *flowchart*, membuat *storyboard*, pengumpulan bahan pendukung, produksi media pembelajaran, dan pengemasan produk; ketiga uji coba produk. Subjek ujicoba pada penelitian ini adalah Wenti Nuryani, M.Pd. sebagai ahli media pembelajaran, Dra. Hartiwi sebagai ahli materi pembelajaran, dan siswa seni tari kelas VII SMP Negeri 16 Purworejo. Kualitas media pembelajaran yang dikembangkan dinilai berdasarkan respon kuesioner yang diberikan kepada subjek ujicoba. Data tersebut kemudian diubah dalam bentuk skor standar seratus. Media pembelajaran dinyatakan layak apabila skor rata-rata akhir minimal 70. Maka, apabila skor rata-rata akhir kurang dari 70 maka media pembelajaran tersebut dinyatakan kurang layak.

Hasil penelitian menunjukkan data sebagai berikut. Hasil evaluasi ahli materi pada aspek kebenaran konsep memiliki skor rata-rata hasil sebesar 87,5; aspek materi memiliki skor rata-rata hasil sebesar 90; dan aspek pembelajaran memiliki skor rata-rata hasil sebesar 85 maka ketiganya termasuk kategori layak. Hasil evaluasi ahli media pada aspek tampilan memiliki skor rata-rata hasil sebesar 86 dan aspek pemrograman memiliki skor rata-rata hasil sebesar 92,5 maka keduanya termasuk kategori layak. Hasil uji coba lapangan terbatas dengan subjek uji coba sebanyak 5 orang pada aspek tampilan memiliki skor rata-rata hasil sebesar 90; aspek materi memiliki skor rata-rata hasil sebesar 92,5; dan aspek pembelajaran memiliki skor rata-rata hasil sebesar 92,5 maka semuanya termasuk kategori layak. Hasil uji coba lapangan utama dengan subjek uji coba sebanyak 20 orang pada aspek kebenaran konsep memiliki skor rata-rata hasil sebesar 87,75; aspek materi memiliki skor rata-rata hasil sebesar 89; dan aspek pembelajaran memiliki skor rata-rata hasil sebesar 88,5 maka semuanya termasuk kategori layak. Berdasarkan analisis hasil evaluasi ahli materi dan ahli media, serta uji coba lapangan terbatas dan lapangan utama dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan ini layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran seni tari di SMP.

Kata kunci: Multimedia Interaktif, Pembelajaran Tari Gambyong, Siswa SMP

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah disebutkan adanya sejumlah mata pelajaran, salah satunya adalah mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan yang bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut, yaitu: (1) memahami konsep dan pentingnya seni budaya dan keterampilan, (2) menampilkan sikap apresiasi terhadap seni budaya dan keterampilan, (3) menampilkan kreativitas melalui seni budaya dan keterampilan, dan (4) menampilkan peran serta dalam seni budaya dan keterampilan dalam tingkat lokal, regional, maupun lokal.

Salah satu aspek dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan yaitu seni tari yang mencakup keterampilan gerak berdasarkan olah tubuh dengan dan tanpa rangsangan bunyi serta apresiasi terhadap gerak tari. Di dalam standar proses pembelajaran yang sedang berlaku di sekolah terdapat elemen-elemen pembelajaran, yaitu: (1) tujuan pembelajaran, (2) materi pelajaran, (3) kegiatan proses pembelajaran, (4) metode pembelajaran, (5) media, alat, atau sumber dan (6) penilaian.

Dalam dunia yang serba modern ini guru bukan hanya menjadi satu-satunya sumber belajar. Di dalam pembelajaran diperlukan juga sumber belajar yang

digunakan sebagai media pembelajaran yang mempermudah guru dalam proses pembelajaran. Menurut Seels dan Richey (1994:13) sumber belajar termasuk dalam definisi teknologi pembelajaran yang mencakup apa saja yang dapat digunakan untuk membantu tiap orang untuk belajar dan menampilkan kompetensinya. Sumber belajar tidak hanya terbatas pada bahan dan alat yang digunakan dalam proses belajar atau pembelajaran, melainkan juga tenaga, biaya, dan fasilitas.

Konsep sumber belajar memiliki cakupan yang lebih luas, yaitu semua sumber baik berupa data, orang dan benda yang dapat digunakan untuk memberi fasilitas atau kemudahan belajar bagi peserta didik. Sumber belajar meliputi: (1) pesan (ide, fakta, data, ajaran, dan informasi), (2) orang (guru, dosen, instruktur, dan widyaiswara), (3) bahan (buku, teks, modul, transparansi, kaset program audio, film dan program CAI/CBI), (4) alat (OHP, komputer, tape recorder dan CD player), (5) teknik (praktikum, demonstrasi, diskusi, tutorial, dan pembelajaran mandiri) dan (6) lingkungan (gedung sekolah, kebun, pasar dan lain-lain) (Sadiman, 2011).

Berdasarkan hasil observasi di lapangan, pada umumnya pelaksanaan pembelajaran seni tari dilaksanakan dengan menggunakan beberapa metode pembelajaran, yaitu metode ceramah, metode demonstrasi atau peragaan untuk menyampaikan materi ekspresi tari, dan metode pemberian tugas. Penggunaan media dalam pembelajaran seni tari biasanya hanya menggunakan video tari utuh. Kelemahan dari penggunaan video tari secara utuh adalah tidak adanya penjelasan

gerak secara lebih rinci sehingga siswa masih mengalami kesulitan dalam pembelajaran tari tersebut.

Berdasarkan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan di dalam pasal 19 ayat 1 proses pembelajaran pada suatu pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik, untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Oleh karena itu dibutuhkan media pembelajaran yang interaktif yang dapat menarik minat dan keaktifan siswa.

Media yang dikembangkan juga harus sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan sekolah khususnya dalam pembelajaran seni tari daerah setempat. Dalam hal ini dibutuhkan media yang menampilkan rincian mengenai tari yang dipertunjukkan dan dapat dioperasikan langsung oleh siswa. Rincian yang dimaksud dapat berupa unsur-unsur yang membentuk karya tari tersebut seperti nama tari, asal tari, kostum, sejarah terciptanya tari, dan fungsi tari. Media yang dikembangkan diharapkan dapat membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran, karena ada interaksi antara siswa dengan media yang dibuat. Hal ini berarti media tersebut dapat dioperasikan sendiri oleh siswa. Dengan demikian mampu memberikan umpan balik dan motivasi siswa untuk belajar.

Dalam mata pelajaran Seni Budaya SMP kelas VII terdapat materi pembelajaran tari daerah setempat, dalam hal apresiasi siswa dituntut untuk dapat mengidentifikasi suatu tari daerah setempat guna memperoleh informasi mengenai

nama tarian, ciri-ciri khusus tari yang bersangkutan, pesan atau isi cerita dalam tari, serta aspek penampilan tari. Siswa juga dituntut untuk mampu mengekspresikan tari daerah setempat dengan memperagakan ragam gerak tari tersebut.

Tari Gambyong Pareanom merupakan salah satu tarian yang berasal dari Propinsi Jawa Tengah. Dalam kegiatan pembelajaran di sekolah, secara khusus di daerah Purworejo, tari Gambyong Pareanom dapat digunakan sebagai materi pembelajaran tari daerah setempat di SMP. Beberapa hal lain yang dijadikan alasan pemilihan tari Gambyong Pareanom sebagai materi tari daerah setempat adalah; (1) tari Gambyong Pareanom merupakan salah satu tarian yang biasa ditampilkan dalam setiap acara di sekolah, (2) tari Gambyong Pareanom merupakan tari tunggal dan dapat ditarikan secara berkelompok, dan (3) gerakan dalam tari Gambyong Pareanom menggambarkan seorang wanita yang lemah gemulai yang menunjukkan sikap dan watak para wanita Jawa Tengah yang identik dengan lemah gemulai. Berdasarkan pemikiran di atas Pengembangan Multimedia Interaktif Tari Gambyong untuk Pembelajaran Tari di SMP merupakan suatu kebutuhan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti dapat merumuskan masalah sebagai berikut:

“Bagaimana bentuk produk dan proses pengembangan multimedia interaktif pembelajaran Tari Gambyong Pareanom sebagai media untuk pembelajaran seni tari di SMP ?”.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan produk multimedia interaktif tari Gambyong Pareanom di SMP yang tervalidasi oleh ahli materi, ahli media pembelajaran, dan siswa calon pengguna untuk pembelajaran tari daerah setempat di SMP.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritik maupun praktik, yaitu sebagai berikut:

1. Secara Teoritik

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberi pengertian bahwa melalui kemajuan teknologi dapat diciptakan dan dikembangkan multimedia pembelajaran yang inovatif serta dapat membantu permasalahan dalam kegiatan pembelajaran seni tari.

2. Secara Praktik

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran bagi guru mengenai media pembelajaran seni budaya. Multimedia ini dapat digunakan sebagai multimedia yang efektif dalam proses pembelajaran dan bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pelajaran seni tari sehingga siswa dapat secara mandiri mengoperasikan dan memanfaatkan multimedia interaktif.

BAB II

TINJAUAN TEORITIK

A. Pembelajaran Seni Tari di SMP

”Pembelajaran (*instruction*) adalah suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan peserta didik “ (Warsita, 2008: 85). Dalam pengertian lain, pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri peserta didik (Sadiman dkk, 1986: 7). Berdasarkan definisi ini, siswa merupakan subjek aktif dalam pembelajaran, sedangkan guru lebih banyak menempatkan diri sebagai fasilitator agar terjadi interaksi yang intensif antara siswa dengan berbagai sumber belajar.

Pembelajaran seni tari adalah suatu proses belajar melalui ekspresi gerak dan keterampilan dalam pengungkapannya, beserta daya kreativitas anak oleh pengajar melalui penyampaian metode yang sangat mempengaruhi perkembangan fisik dan jiwa anak dalam bertata krama, tingkah laku, dan kesopanan (Depdiknas, 2004). Pembelajaran seni tari ini diberikan di sekolah-sekolah dalam rangka untuk mengembangkan ketrampilan dan potensi siswa agar dapat berkomunikasi dengan lingkungannya.

Tujuan pelaksanaan mata pelajaran seni tari di sekolah adalah: (1) agar peserta didik mempunyai kemampuan memahami konsep dan pentingnya seni budaya; (2) peserta didik mampu menampilkan sikap apresiatif terhadap seni budaya; (3) peserta didik mampu menampilkan kreativitas melalui seni budaya;

(4) peserta didik mampu menampilkan peran serta dalam seni budaya dalam tingkat lokal, regional, maupun global (BSNP, 2006). Dalam pembelajaran seni tari diberikan pengenalan dan pemahaman tentang berbagai bentuk, konsep atau makna, dan fungsi tari, serta konteks atau latar belakang yang mempengaruhi penciptaan, pertunjukan, dan apresiasi seni tari (Depdiknas, 2006).

Mata pelajaran seni tari pada jenjang SMP merupakan bagian dari mata pelajaran Seni Budaya. Mata pelajaran seni tari mencakup kemampuan kinestetik berdasarkan olah tubuh dengan rangsang bunyi dan apresiasi terhadap gerak tari (BSNP, 2006). Sedangkan standar kompetensi dalam mata pelajaran seni tari di SMP ada 2, yaitu: (1) mengapresiasi karya seni tari; dan (2) mengekspresikan diri melalui karya seni tari.

Berikut kompetensi dasar yang digunakan untuk siswa SMP kelas VII. Dari standar kompetensi apresiasi dijabarkan menjadi beberapa kompetensi dasar apresiasi yaitu: (1) mengidentifikasi jenis karya seni tari tunggal daerah setempat, (2) menampilkan sikap apresiatif terhadap keunikan seni tari tunggal daerah setempat, (3) mengidentifikasi jenis karya seni tari berpasangan/kelompok daerah setempat, dan (4) menampilkan sikap apresiatif terhadap keunikan seni tari berpasangan/kelompok daerah setempat. Sedangkan dari standar kompetensi ekspresi dijabarkan menjadi beberapa kompetensi dasar ekspresi yaitu: (1) mengeksplorasi pola lantai gerak tari tunggal daerah setempat, (2) memperagakan tari tunggal daerah setempat, (3) mengeksplorasi pola lantai gerak tari berpasangan/kelompok daerah setempat, dan (4) memperagakan tari tunggal dan berpasangan/kelompok daerah setempat.

B. Karakteristik Siswa SMP

Menurut Syamsu Yusuf (2004: 26-27) masa usia Sekolah Menengah bertepatan dengan masa remaja. Masa remaja merupakan masa yang banyak menarik perhatian karena sifat-sifat khasnya dan peranannya yang menentukan dalam kehidupan individu dalam masyarakat orang dewasa. Masa ini dapat diperinci lagi menjadi beberapa masa, yaitu sebagai berikut:

1. Masa Praremaja (Remaja Awal)

Masa praremaja biasanya berlangsung hanya dalam waktu relatif singkat. Masa ini ditandai oleh sifat-sifat negatif pada si remaja sehingga seringkali masa ini disebut masa negatif dengan gejalanya seperti tidak tenang, kurang suka bekerja, pesimistik, dan sebagainya. Secara garis besar sifat-sifat negatif tersebut dapat diringkas, yaitu (a) negatif dalam prestasi, baik prestasi jasmani maupun prestasi mental, dan (b) negatif dalam sikap sosial, baik dalam bentuk menarik diri dalam masyarakat (negatif positif) maupun dalam bentuk agresif terhadap masyarakat (negatif aktif).

2. Masa Remaja (Remaja Madya)

Pada masa ini mulai tumbuh dalam diri remaja dorongan untuk hidup, kebutuhan akan adanya teman yang dapat memahami dan menolongnya, teman yang dapat turut merasakan suka dan dukanya. Pada masa ini, sebagai masa mencari sesuatu yang dapat dipandang bernilai, pantas dijunjung tinggi dan dipuja-puja sehingga masa ini disebut masa merindu puja (mendewa-dewakan), yaitu sebagai gejala remaja. Pada anak laki-laki sering aktif meniru, sedangkan

pada anak perempuan kebanyakan pasif, mengagumi, dan memujanya dalam khayalan.

3. Masa Remaja Akhir

Setelah remaja dapat menentukan pendirian hidupnya, pada dasarnya telah tercapailah masa remaja akhir dan telah terpenuhilah tugas-tugas perkembangan masa remaja, yaitu menemukan pendirian hidup dan masuklah individu ke dalam masa dewasa.

Siswa Sekolah Menengah Pertama memiliki usia yang merupakan masa peralihan dari usia anak-anak ke usia yang remaja. Perilaku yang disebabkan oleh masa peralihan ini menimbulkan berbagai keadaan dimana siswa labil dalam pengendalian emosi. Keingintahuan pada hal-hal baru yang belum pernah ditemui sebelumnya mengakibatkan muncul perilaku-perilaku yang mulai memunculkan karakter diri.

Fase remaja merupakan segmen perkembangan individu yang sangat penting, yang diawali dengan matangnya organ-organ fisik (seksual) sehingga mampu bereproduksi (Yusuf, 2004:184). Masa remaja merupakan puncak emosionalitas yang menunjukkan sifat sensitif dan reaktif, cenderung temperamental atau mudah tersinggung, marah, sedih atau murung. Dilihat dari tahap perkembangan, anak usia Sekolah Menengah Pertama (SMP) berada pada tahap perkembangan pubertas (10-14 tahun).

Menurut Desmita (2010: 36) ada beberapa karakteristik siswa usia Sekolah Menengah Pertama (SMP) antara lain: (a) terjadinya ketidakseimbangan proporsi tinggi dan berat badan, (b) mulai timbulnya ciri-ciri seks sekunder, (c) kecenderungan ambivalensi, serta keinginan menyendiri dengan keinginan bergaul, serta keinginan untuk bebas dari dominasi dengan kebutuhan bimbingan dan bantuan dari orang tua, (d) senang membandingkan kaedah-kaedah, nilai-nilai etika atau norma dengan kenyataan yang terjadi dalam kehidupan orang dewasa, (e) mulai mempertanyakan secara skeptis mengenai eksistensi dan sifat kemurahan dan keadilan Tuhan, (f) reaksi dan ekspresi emosi masih labil, (g) mulai mengembangkan standard dan harapan terhadap perilaku diri sendiri yang sesuai dengan dunia sosial dan (h) kecenderungan minat dan pilihan karier relatif sudah lebih jelas.

C. Media dan Multimedia Interaktif

1. Media

Kata *media* berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Sedangkan dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan (Arsyad 2011:3). Dari pendapat ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa media adalah berbagai jenis komponen perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari sumbernya kepada penerima pesan.

Anderson mengelompokkan media menjadi 10 golongan, yaitu: (1) media audio : contohnya kaset audio, siaran radio, telepon, dan CD media pembelajaran, (2) media cetak : contohnya buku pelajaran, modul, brosur, diktat, leaflet dan sebagainya, (3) audio cetak : contohnya kaset aydio yang dilengkapi dengan bahan tertulis, (4) Proyeksi visual diam : contohnya *OverheadProjector* dengan menggunakan transparansi dan film bingkai slide, (5) proyeksi audio visual statis : contohnya film bingkai (slide) bisu, (6) visual diam : contohnya film bisu tanpa suara, (7) audio visual gerak: contohnya yaitu film gerak bersuara video, VCD, dan televisi, (8) objek fisik : contohnya benda nyata, model, dan specimen, (9) manusia dan lingkungan : contohnya guru, pustakawan, petani, pedagang, laboran, dan sebagainya, (10) komputer yaitu pembelajaran berbasis komputer (Pujiriyanto, 2012).

Jika dikaitkan dalam dunia pendidikan, media yang digunakan dalam rangka komunikasi dan interkasi antara guru dan siswa, serta membawa pesan-pesan atau informasi yang mengandung maksud-maksud pengajaran dalam proses pembelajaran, maka media tersebut termasuk dalam media pembelajaran. Hamalik mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa (Arsyad, 2010: 15). Sehingga diharapkan penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang akan serta meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran.

Gerlach dan Ely mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan hal apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu melakukannya, yaitu : (1) ciri fiksatif, ciri yang menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek, (2) ciri manipulatif, yaitu transformasi suatu kejadian atau objek yang memakan waktu sehari-hari dapat ditampilkan dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*, (3) ciri distributif, yaitu mentransportasikan suatu objek atau kejadian melalui ruang dan secara bersamaan kepada siswa dalam jumlah besar (Kustandi dkk, 2013).

Berikut manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa menurut Sudjana dan Rivai yaitu: (1) pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, (2) bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran, (3) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, (4) siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain (Arsyad, 2011:24).

2. Multimedia Interaktif

Istilah multimedia jika ditinjau dari segi bahasa terbentuk dari 2 kata, yakni multi yang bermakna banyak atau lebih dari satu, dan media yang bermakna alat, perantara, penghubung atau wadah. Kedua kata tersebut digabungkan sehingga memiliki makna berbagai jenis sarana atau penyedia informasi pada komputer yang menggunakan suara, grafika, animasi, teks, dan gambar dalam aplikasinya.

Menurut Mayer (2009:3) multimedia sebagai presentasi materi dengan menggunakan kata-kata sekaligus gambar-gambar. Kata-kata yang dimaksud adalah materinya disajikan dalam *verbal form* atau bentuk verbal, misalnya menggunakan teks kata-kata yang tercetak atau terucapkan. Sedangkan gambar-gambar yang dimaksud adalah materinya disajikan dalam *pictorial form* atau bentuk gambar. Hal ini bisa dalam bentuk menggunakan grafik statis (termasuk: ilustrasi, grafik, foto, dan peta) atau menggunakan grafik dinamis (termasuk: animasi dan video). Untuk tujuan riset Mayer sengaja membatasi definisi multimedia hanya dua bentuk yaitu *verbal form* dan *pictorial form* karena landasan riset psikologi kognitif ternyata paling relevan bagi pembedaan tersebut.

Saat digunakan sebagai kata benda, multimedia merujuk pada teknologi untuk menyajikan materi dalam bentuk verbal dan visual. Sedangkan sebagai kata keterangan, multimedia bisa digunakan dalam konteks berikut ini: (1) multimedia learning yaitu belajar dari kata-kata dan gambar (2) multimedia *massage* atau presentasi multimedia yaitu penyajian pesan-pesan yang melibatkan kata-kata dan gambar-gambar (3) multimedia *instructional massage* atau presentasi instruksional multimedia yaitu penyajian pesan-pesan yang melibatkan kata-kata

dan gambar-gambar yang ditujukan untuk meningkatkan pembelajaran (Mayer 2009:4).

Sedangkan menurut Seels & Richey (1994:43) multimedia atau teknologi terpadu merupakan cara untuk memproduksi dan menyampaikan bahan belajar dengan memadukan beberapa jenis media yang dikendalikan computer. Dari pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan multimedia merupakan usaha pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan dari berbagai media seperti teks, grafik, video, audio, gambar bergerak atau animasi dalam suatu program berbasis komputer yang dapat memfasilitasi komunikasi yang interaktif bagi siswa.

Ada dua kategori multimedia menurut Kustandi (2013: 68) yaitu: (1) multimedia linear, multimedia yang tidak dilengkapi dengan alat kontrol yang dapat dioperasikan oleh *user* atau pengguna, sehingga berjalan secara sekuensial atau berurutan, (2) multimedia interaktif, yaitu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh *user*, sehingga ia dapat memilih sesuatu yang dikehendaki *user*. Dalam dunia pendidikan multimedia digunakan sebagai sarana belajar, sehingga disebut multimedia pembelajaran yang aplikasinya dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar.

Multimedia pembelajaran yang interaktif dapat memberikan manfaat bagi pengajar maupun siswa, diantaranya: (1) proses belajar mengajar yang lebih menarik, (2) siswa lebih berpartisipasi secara aktif karena media yang interaktif sehingga menuntut siswa aktif berinteraksi dengan bahan ajar, (3) proses

pembelajaran dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja, (4) siswa dapat belajar secara mandiri dan (5) jumlah waktu mengajar dapat dikurangi.

Pembelajaran multimedia mempunyai karakteristik yaitu: (a) berisi konten materi yang representatif dalam bentuk visual, audio dan audiovisual; (b) beragam media komunikasi dalam penggunaannya; (c) memiliki kekuatan bahasa warna, dan bahasa resolusi objek; (d) tipe-tipe pembelajaran yang bervariasi; (e) respons pembelajaran dan penguatan bervariasi; (f) mengembangkan prinsip *Self Evaluation* dalam mengukur proses dan hasil belajarnya; (g) dapat digunakan secara klasikal maupun individual; (h) dapat digunakan secara *offline* maupun *online* (Darmawan 2012: 55).

Munir menyebutkan bahwa multimedia terdiri dari 4 faktor, yaitu: (1) ada komputer yang mengkoordinasikan apa yang dilihat dan didengar; (2) ada koneksi (*link*) yang menghubungkan pengguna dengan informasi ; (3) ada alat navigasi yang membantu pengguna menjelajah jaringan informasi yang saling terhubung; (4) multimedia menyediakan tempat kepada pengguna untuk mengumpulkan, memproses, dan mengkomunikasikan informasi dengan ide secara interaktif.

Pengembangan multimedia interaktif merupakan salah satu media pembelajaran yang berbasis computer. Media ini menggabungkan semua media yang terdiri dari teks, grafis, foto, video, animasi, musik, narasi dan interaktivitas yang diprogramkan berdasarkan teori dan prinsip-prinsip pembelajaran.

Multimedia merupakan sarana untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, sikap, dan keterampilan) serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan, terarah,

dan terkendali. Program pembelajaran interaktif berbasis komputer memiliki nilai lebih, dibandingkan bahan pembelajaran tercetak biasa. Pembelajaran interaktif mampu mengaktifkan siswa untuk belajar dengan motivasi yang tinggi karena ketertarikannya pada sistem multimedia yang mampu menyuguhkan tampilan teks, gambar, video, sound, dan animasi.

Konsep multimedia secara umum dapat didefinisikan sebagai gabungan dari berbagai elemen media: (a) teks, (b) grafik, (c) video, (d) audio, dan (e) animasi dalam suatu program berbasis komputer yang dapat memfasilitasi komunikasi interaktif. Berikut penjelasan elemen atau komponen multimedia interaktif tersebut.

Teks yaitu merupakan dasar dari pengolahan kata dan informasi berbasis multimedia. Teks adalah bentuk kata multimedia yang paling mudah disimpan dan dikendalikan. Kebutuhan teks tergantung kepada penggunaan aplikasi multimedia. Teks berperan sangat penting karena diperlukan sebagai penjelasan gambar, penggunaan jenis huruf, yang dikombinasi membentuk suatu maksud untuk dipahami orang yang membacanya.

Grafik merupakan komponen penting dalam multimedia. Grafik berarti juga gambar (*image, picture, drawing*). Gambar merupakan penyampaian informasi dalam bentuk visual, gambar digunakan untuk mendeskripsikan sesuatu dengan lebih jelas. Gambar dapat meringkas data yang kompleks dengan cara yang baru dan lebih berguna, gambar berfungsi sebagai ikon, yang dipadukan dengan teks dapat merupakan opsi atau pilihan. Gambar dimanfaatkan untuk membuat basis data yang efektif dan mudah ditampilkan.

Video pada dasarnya adalah alat atau media yang dapat menunjukkan susunan atau urutan gambar-gambar bergerak dan dapat memberikan ilusi atau fantasi. Video sebagai sarana untuk menyampaikan informasi yang menarik, langsung, dan efektif. Video pada multimedia digunakan untuk menggambarkan suatu kegiatan atau aksi.

Audio didefinisikan sebagai macam-macam bunyi dalam bentuk digital seperti suara, musik, narasi dan sebagainya yang bisa didengar untuk keperluan suara latar, penyampaian pesan disesuaikan dengan situasi dan kondisi. Penggunaan suara dalam multimedia dapat berupa lagu, *sound effect*, dan narasi. Dalam penelitian ini narasi ditampilkan bersama-sama dengan video, untuk lebih memperjelas informasi yang akan disampaikan.

Animasi adalah suatu tampilan yang menggabungkan antara media teks, grafik, dan suara dalam suatu aktivitas pergerakan. Dalam multimedia, animasi merupakan penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada layar. Animasi digunakan untuk menjelaskan dan mensimulasikan sesuatu yang sulit dilakukan oleh video.

Disamping kelima media tersebut, dalam multimedia interaktif diperlukan interaktivitas. Elemen ini sangat penting dalam multimedia interaktif. Aspek interaktif pada multimedia dapat berupa navigasi, simulasi, permainan, dan latihan. Apabila dalam suatu aplikasi multimedia, pengguna diberikan suatu kemampuan untuk mengontrol elemen-elemen yang ada, maka multimedia disebut dengan *Interactive Multimedia*. Apabila dalam aplikasi multimedia disediakan

struktur dari elemen terhubung dan dapat dikendalikan oleh pengguna, maka *Interactive Multimedia* tersebut menjadi *Hypermedia*.

Program pembelajaran interaktif berbasis komputer memiliki nilai lebih, dibanding bahan pembelajaran tercetak biasa. Pembelajaran intreraktif mampu mengaktifkan siswa untuk belajar dengan motivasi yang tinggi karena ketertarikannya pada sistem multimedia yang mampu menyuguhkan tampilan teks, gambar, video, *soud*, dan animasi.

D. Tari Gambyong Pareanom

Menurut Sri Rochana Widyastutieningrum tahun 2004 dalam buku *Sejarah Tari Gambyong Seni Rakyat Menuju Istana*, tari Gambyong merupakan perkembangan bentuk Tari *taledhek*. Pada mulanya tari gambyong merupakan tari *taledhek* atau *tayub* yang hidup dan berkembang di lingkungan rakyat, dan kemudian berkembang serta disusun kembali di lingkungan keraton menjadi tari gambyong. Istilah *gambyong* pada mulanya adalah nama seorang penari *tayub* atau *taledhek barangan*, yang memiliki kemampuan tari dan vokal (suara) sangat baik sehingga sangat terkenal, nama lengkapnya adalah Mas Ajeng Gambyong.

Pada tahun 1950 pada masa pemerintahan K.G.P.A.A Mangkunegaran VIII (1944-1986) Nyi Bei Mintoraras menyusun tari Gambyong Pareanom dan dipentaskan pertama kali di pendapa Mangkunegaran dalam rangka acara pernikahan G.R.A Siti Nurul Kamaril Ngarasati, sejak saat itu tari Gambyong Pareanom diangkat menjadi tari milik Mangkunegaran. Munculnya tari Gambyong Pareanom ini merupakan awal perubahan bentuk penyajian tari

gambyong. Apabila sebelumnya bentuk penyajian tari gambyong lebih terkesan spontanitas dimana seorang penari melakukan urutan jenis gerak mengikuti pola *kendhangan* serta seorang penari bertindak sebagai *pesindhen*. Adapun bentuk penyajian tari Gambyong Pareanom susunan Nyi Bei Mintoraras di Mangkunegaran telah memiliki susunan gerak yang telah ditentukan, demikian pula seorang pengendhang harus menyajikan pola-pola *kendhangan* yang telah ditentukan oleh penyusun tari.

Pada tahun 1972 S. Ngaliman menyusun tari Gambyong Pareanom yang berpijak pada tari Gambyong Pareanom susunan Nyi Bei Mintoraras. Tujuan S. Ngaliman menyusun tari Gambyong Pareanom adalah untuk dapat ditampilkan dan dipelajari di masyarakat luas, dikarenakan tari Gambyong Pareanom susunan Nyi Bei Mintoraras lebih terbatas di lingkungan Mangkunegaran. Selain itu S. Ngaliman juga menggarap sekaran-sekaran baru diantaranya sekaran *ulap-ulap tawing* dan gerak *nacah miring*. Perbedaan susunan yang paling mudah diamati pada awal dan akhir sajian tari tersebut. Apabila tari Gambyong Pareanom susunan Nyi Bei Mintoraras menggunakan sembahan, sedangkan tari Gambyong Pareanom susunan S. Ngaliman menggunakan *srisig* kanan untuk mengawali dan mengakhiri tarian.

Rias busana yang digunakan masih berpijak pada rias dan busana tari Gambyong pada umumnya, yaitu menggunakan rias untuk mempercantik wajah penari dan menggunakan *angkinan*, yaitu kain motif batik yang diwiru dan menggunakan angkin yang bermotif *jumputan* atau pelangi sebagai penutup bagian dada, serta sampur yang disampirkan di bahu kanan. Rias rambut digelung

dengan bentuk *gelung gedhe* dengan hiasan *bangun tulak* dari melati sebanyak dua buah dipasang di kanan dan kiri, juga menggunakan empat buah *kantil* sebagai *sintingan* (Widyastutieningrum dkk 1993: 26).

Selain itu digunakan juga *cundhuk jungkat* di tengah ubun-ubun, *cundhuk mentul* dua buah dipasang di samping kanan pada gelung, hiasan *borokan* dari melati dipasang di samping kanan *cundhuk jungkat*, serta digunakan pula hiasan untaian melati sebagai kalung yang dililitkan sampai pinggang (Widyastutieningrum dkk 1993: 26).

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang akan digunakan adalah dengan metode penelitian pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut dalam buku Sugiyono (2011:297).

Menurut Sukmadinata (2012:164) penelitian dan pengembangan atau RnD adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada yang dapat dipertanggungjawabkan. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*) tetapi bisa juga perangkat lunak (*software*).

B. Prosedur Pengembangan

1. Model Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model “Pengembangan Prosedural”, yaitu menunjukkan langkah-langkah yang harus dilalui untuk menghasilkan suatu produk. Sedangkan dalam pengembangannya diadaptasi dari model yang sudah ada. Pemilihan ini didasarkan pada pengembangan media lama dengan tujuan agar dapat mempermudah proses pembelajaran.

Pengembangan multimedia yang dilakukan adalah dengan menampilkan secara rinci komponen dari tari Gambyong Pareanom yang ditampilkan yaitu meliputi sejarah, sekaran gerak, serta rias dan busana yang diterangkan dalam materi. Selain materi tersebut yang disajikan, multimedia yang dikembangkan juga dilengkapi dengan petunjuk penggunaan serta evaluasi materi oleh siswa.

Uraian prosedur pembuatan model pembelajaran multimedia dapat dijelaskan pada uraian tahap berikut ini.

a. Analisis kebutuhan

Efektivitas program yang dibuat bergantung pada sejauh mana program tersebut sesuai dengan kebutuhan kurikulum, lembaga pendidikan, atau kebutuhan peserta didik, dan apakah sesuai dengan spesifikasi keilmuan dan ketepatan metologi pembelajaran dengan substansi materi dan kompetensi yang diharapkan atau tidak.

b. Identifikasi Materi

Materi yang akan dirancang diidentifikasi berdasarkan kurikulum. Identifikasi ini mencakup tujuan pembelajaran dan khusus, pokok materi, pokok bahasan dan subpokok bahasan, sasaran dan waktu yang dibutuhkan untuk pembelajaran.

c. Menentukan Model Pembelajaran

Berdasarkan analisis karakteristik materi dan tujuan serta identifikasi materi, selanjutnya tentukan model pembelajaran yang akan digunakan.

2. Prosedur Pengembangan

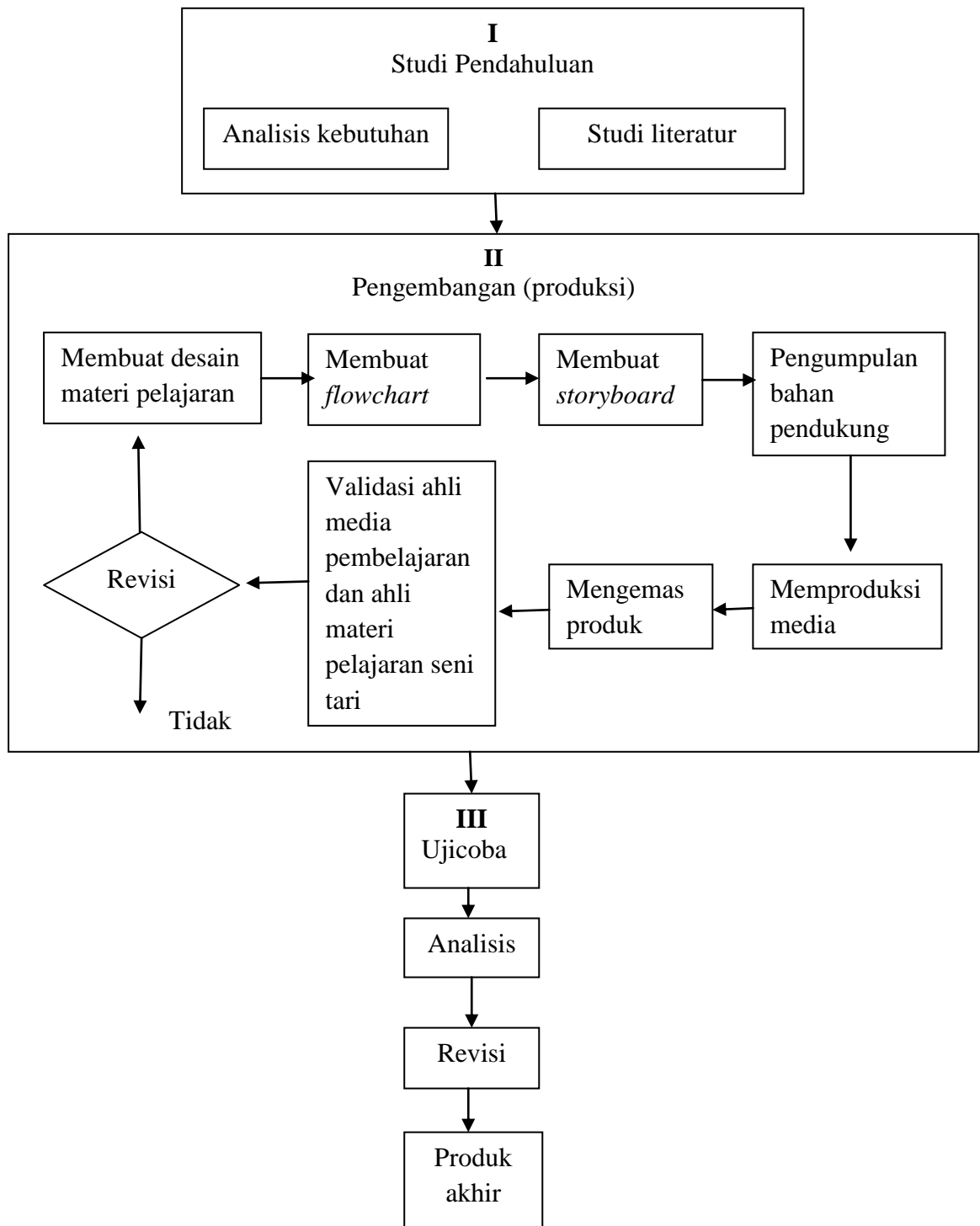
Langkah-langkah dalam penelitian ini adalah dengan melakukan studi pendahuluan, pengembangan produk, dan melakukan ujicoba produk (Sukmadinata, 2012:184).

Dalam penelitian ini langkah pengembangan terdiri dari 3 tahap adalah sebagai berikut:

- a. Melakukan studi pendahuluan dengan kegiatan antara lain:
 1. Analisis kebutuhan
 2. Studi literatur
- b. Pengembangan produk awal dengan kegiatan antara lain:
 1. Membuat desain materi pelajaran berdasarkan kurikulum yang berlaku
 2. Membuat *flowchart*
 3. Membuat *storyboard*
 4. Mengumpulkan bahan-bahan pendukung seperti gambar, audio, video, perekaman
 5. Melakukan produksi media
 6. Mengemas produk
 7. Evaluasi oleh ahli media pembelajaran dan evaluasi oleh ahli materi pembelajaran seni tari
 8. Analisis
 9. Revisi

- c. Melakukan uji coba produk. Produk awal setelah revisi diujicobakan kepada siswa sebagai sasaran produk untuk memperoleh sejumlah informasi berupa tanggapan untuk kepentingan penyempurnaan produk.

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini dapat dilihat dalam diagram alir berikut:



Gambar 1: Diagram alir prosedur pengembangan multimedia interaktif

Keterangan:

1. Studi Pendahuluan

Kegiatan ini dilakukan untuk mengumpulkan informasi mengenai pelaksanaan pembelajaran seni tari di SMP N 16 Purworejo. Kegiatan yang dilakukan adalah:

a. Analisis Kebutuhan

Kegiatan ini dilakukan dengan cara observasi langsung pada proses pembelajaran dikelas dan wawancara dengan pengajar seni tari. Informasi yang diperoleh antara lain materi pembelajaran, media yang digunakan, sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah guna mendukung pelaksanaan pembelajaran, serta reaksi siswa dan timbal baliknya di dalam kelas.

b. Studi Literatur

Kegiatan ini dilakukan untuk memperdalam hasil yang diperoleh dari tahap analisis kebutuhan, serta mencari model pengembangan media yang dipilih. Pelaksanaannya dengan cara mempelajari kurikulum Seni Budaya/Seni Tari di SMP, membaca buku pelajaran Seni Budaya/Seni Tari SMP, mempelajari materi pembelajaran tari daerah setempat di SMP, dan mencari informasi mengenai media pembelajaran melalui buku, seminar, dan internet.

2. Pengembangan (Produksi)

a. Membuat Desain Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran yang dimuat dalam multimedia interaktif tari Gambyong Pareanom disesuaikan dengan standar kompetensi yang berlaku di sekolah. Standar kompetensi relevan adalah sebagai berikut.

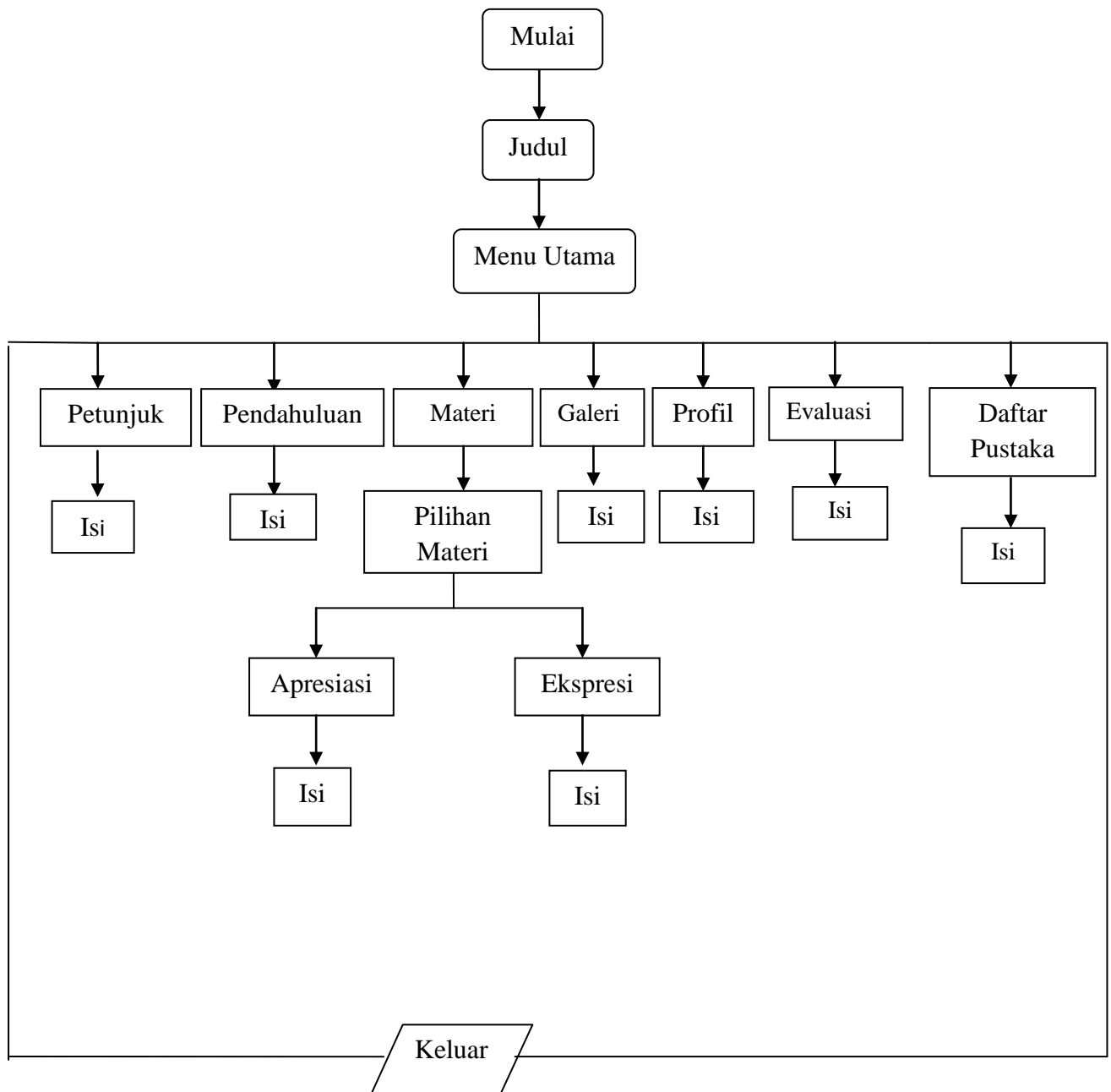
1. Mengapresiasi karya seni tari, dengan kompetensi dasar mengidentifikasi karya seni tari tunggal daerah setempat.
2. Mengekspresikan diri melalui karya seni tari, dengan kompetensi dasar mementaskan kelompok tari daerah setempat.

Materi pembelajaran tersebut berupa sejarah tari dan berbagai informasi mengenai tari Gambyong Pareanom, foto rias dan busana, serta video sekaran gerak sebagai bahan latihan.

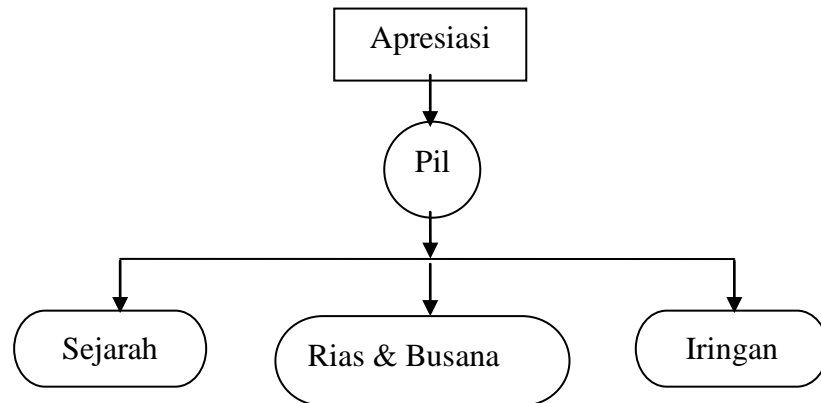
b. *Flowchart* Multimedia Pembelajaran

Langkah selanjutnya dalam tahap pengembangan media pembelajaran adalah membuat *flowchart*. *Flowchart* merupakan diagram alir yang menjelaskan tentang rangkaian proses yang terjadi pada media yang dikembangkan. *Flowchart* pengembangan media pembelajaran interaktif tari Gambyong Pareanom dapat dilihat sebagai berikut:

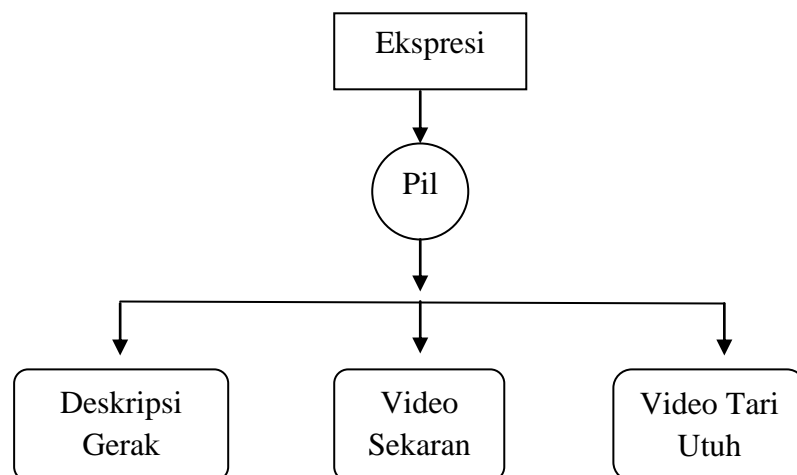
Gambar.2 :Flowchart Multimedia Interaktif Pembelajaran Tari Gambyong Pareanom



Gambar.3 :Flowchart Bagian Apresiasi Multimedia Interaktif Pembelajaran Tari Gambyong Paneanom



Gambar.4 :Flowchart Bagian Ekspresi Multimedia Interaktif Pembelajaran Tari Gambyong Paneanom



c. *Storyboard* Multimedia Pembelajaran

Storyboard dapat dikatakan sebagai rancangan dasar tampilan media yang dikembangkan beserta penjelasan interaksi tiap isi yang terkandung didalamnya. Melalui rancangan inilah, yang kemudian dijadikan acuan dalam pengembangan media pembelajaran. Secara umum multimedia pembelajaran terdiri dari beberapa tampilan yaitu sebagai berikut.

- Halaman introduksi. Halaman ini berfungsi sebagai tampilan awal multimedia yang berisi judul media pembelajaran dan animasi.
- Halaman petunjuk. Halaman ini menampilkan petunjuk penggunaan media pembelajaran dengan tujuan membantu siswa dalam mengakses media pembelajaran dan memberi gambaran awal tentang isi yang terkandung didalamnya.
- Halaman pendahuluan. Halaman ini menampilkan standar kompetensi dan kompetensi dasar dalam pembelajaran seni tari kelas VII semester 1.
- Halaman materi. Halaman ini berisi materi tari Gambyong Pareanom yang akan disampaikan. Pada halaman ini terdapat dua pilihan materi sesuai kompetensi dasar, pilihan tersebut adalah sebagai berikut:
 1. Materi apresiasi tari Gambyong Pareanom. Berisi teks tentang sejarah tari Gambyong Pareanom, foto rias dan kostum, serta iringan tari Gambyong Pareanom
 2. Materi ekspresi tari Gambyong Pareanom. Berisi tentang deskripsi gerak sekaran tari Gambyong Pareanom, video sekaran tari Gambyong Pareanom, dan video tari gambyong pareanom secara utuh lengkap dengan kostum.

- Halaman galeri. Halaman ini berisi tentang foto-fotopose gerakdan berbagai macam kostum tari Gambyong Pareanom.
- Halaman profil. Halaman ini menampilkan profil penyusun media pembelajaran beserta dosen pembimbing I, dosen pembimbing II, ahli media, dan ahli materi.
- Halaman evaluasi. Halaman ini berisi soal untuk mengukur kemampuan siswa dalam memahami materi. Soal menjodohkan berisi tentang materi sejarah tari Gambyong Pareanom sedangkan soal pilihan berisi tentang soal kostum dan rias tari Gambyong Pareanom.
- Halaman daftar pustaka. Halaman ini berisi mengenai daftar buku yang digunakan sebagai acuan dalam membuat materi pembelajaran.

d. Pengumpulan Bahan Pendukung

Setelah memahami *storyboard* media pembelajaran yang akan dikembangkan, langkah selanjutnya adalah pengumpulan bahan pendukung media pembelajaran. Kegiatan ini dimulai dengan mengumpulkan segala informasi mengenai tari Gambyong Pareanom baik dari buku, internet, serta narasumber. Bahan lain yang dibutuhkan adalah musik tari Gambyong Pareanom, data ini diperoleh melalui file yang telah tersimpan sebelumnya. Selanjutnya dilakukan proses dokumentasi dan rekaman tari. Kegiatan ini bertujuan untuk mendapatkan foto mengenai kostum, rias, dan juga video sekaran gerak tari Gambyong Pareanom, dan video tari Gambyong Pareanom menggunakan kostum.

e. Tahap produksi media pembelajaran

Dalam tahap ini dilakukan pembuatan media berdasarkan *flowchart* dan *storyboard* yang telah dijelaskan di atas.

f. Pengemasan produk

Setelah tahap produksi media selesai, kemudian produk dikemas kedalam bentuk vcd pembelajaran.

g. Evaluasi ahli

Pada tahap ini dilakukan proses evaluasi produk awal media pembelajaran dengan metode *expert judgement* (uji ahli). Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui kualitas produk awal sebelum masuk pada tahap ujicoba produk.

h. Uji coba Produk

Berdasarkan hasil evaluasi, analisis, dan revisi ahli materi dan ahli media, maka tahap selanjutnya adalah ujicoba produk.

C. Uji Coba Produk

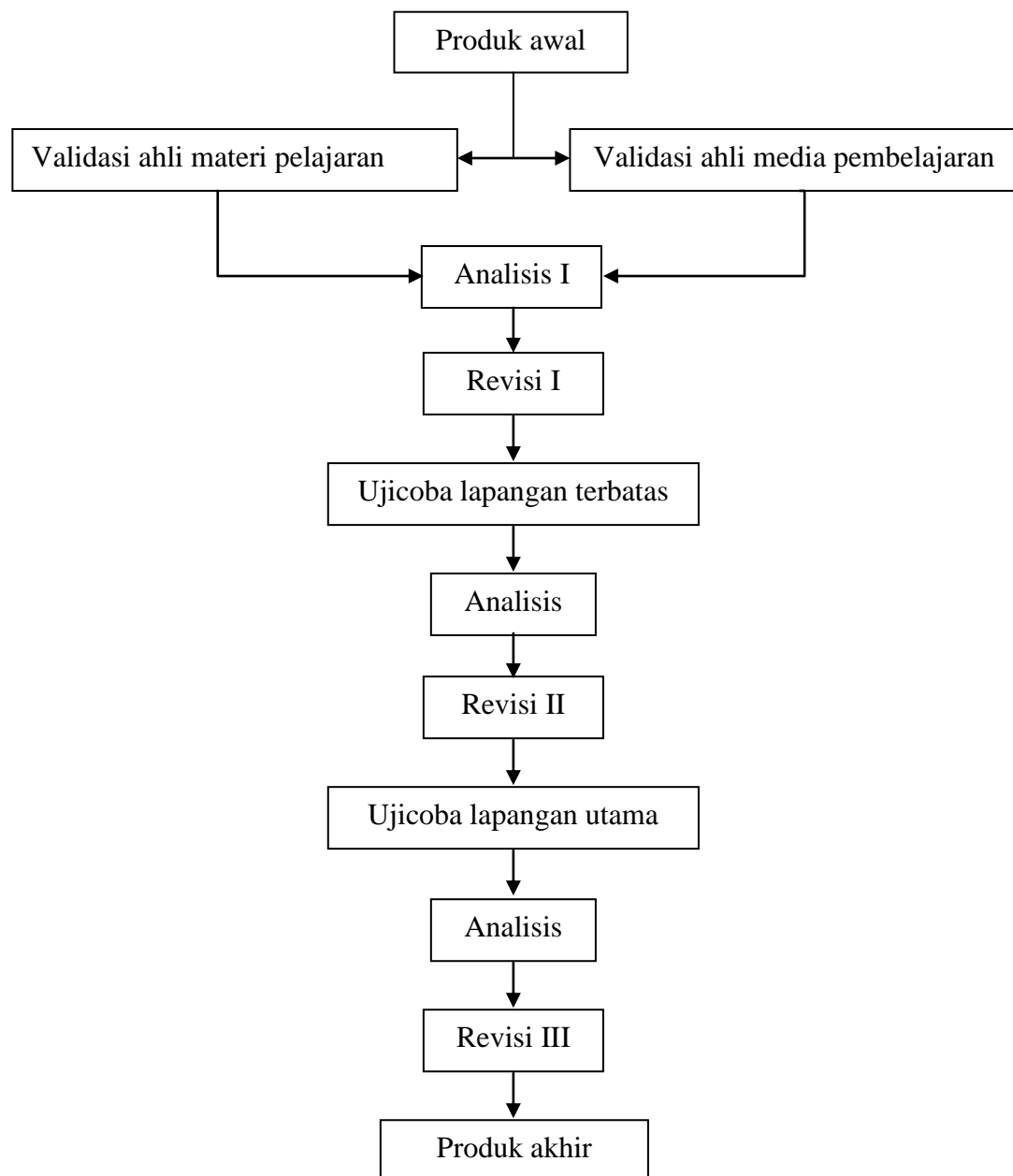
1. Desain Uji Coba

Dalam penelitian pengembangan multimedia interaktif tari Gambyong Pareanom untuk pembelajaran tari daerah setempat di SMP, pelaksanaan ujicoba dilakukan tiga tahap, yaitu:

1. *Expert Judgement* (Evaluasi Ahli) dengan responden ahli media pembelajaran dan ahli materi pelajaran seni tari
2. *Preliminary Testing* (Ujicoba lapangan terbatas) dengan responden kelompok kecil siswa berjumlah 5 orang.

3. *Main Field Testing* (Ujicoba lapangan utama) dengan responden kelompok besar siswa berjumlah 20 orang.

Tahapan dalam ujicoba di atas dapat dijelaskan melalui diagram alir berikut:



Gambar 5: **Diagram alir tahapan ujicoba pengembangan multimedia interaktif tari Gambyong Pareanom**

Keterangan:

1. Validasi ahli materi pembelajaran dilakukan oleh salah satu dosen ahli tari Gambyong Pareanom.
2. Validasi ahli media pembelajaran dilakukan oleh satu orang dosen ahli media pembelajaran.
3. Analisis tahap satu dilakukan dengan menganalisis data hasil uji ahli materi pembelajaran dan uji ahli media pembelajaran.
4. Revisi tahap satu dilakukan untuk memperbaiki produk media pembelajaran sesuai dengan saran dari ahli materi dan ahli media pembelajaran.
5. Ujicoba lapangan terbatas dilakukan dengan subjek coba 5 orang siswa.
6. Analisis tahap dua dilakukan dengan menganalisis data hasil uji lapangan terbatas.
7. Revisi produk tahap dua dilakukan untuk memperbaiki produk media pembelajaran sesuai dengan hasil analisis tahap kedua.
8. Ujicoba lapangan utama dengan subjek coba sebanyak 20 orang siswa, dilakukan untuk mempertanggung jawabkan kualitas media pembelajaran sekaligus keefektifannya untuk pembelajaran tari Gambyong Pareanom sebagai tari daerah setenpat.
9. Analisis tahap tiga dilakukan dengan menganalisis hasil ujicoba lapangan utama, berupa kualitas dan keefektifan media pembelajaran.
10. Revisi produk tahap tiga (revisi akhir) dilakukan untuk menyempurnakan produk akhir, apabila berdasarkan hasil analisis tahap tiga terdapat kekurangan.

2. Subjek Ujicoba

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII di SMP N 16 Purworejo yang mengikuti mata pelajaran seni tari. Mata pelajaran Seni dan Budaya yang digunakan di sekolah ini adalah seni musik dan seni tari. Pembagian jumlah siswa dalam ketiga mata pelajaran ini berdasarkan tingkatan kelas, dimana siswa kelas VII memperoleh seni tari, siswa kelas VIII dan siswa kelas IX memperoleh seni musik. Jumlah siswa kelas VII yang mengikuti mata pelajaran seni budaya yaitu berkisar antara 32 siswa tiap kelasnya. Siswa kelas VII dibagi menjadi lima kelas yaitu kelas VII A, VII B, VII C, VII D, dan VII E sehingga jumlah total siswa yang mengikuti mata pelajaran seni tari yang akan digunakan sebagai populasi penelitian ini berjumlah antara 160 siswa.

Dalam penelitian pengembangan multimedia tari Gambyong Pareanom untuk pembelajaran tari daerah setempat di SMP penentuan kriteria, jumlah, dan cara memilih sampel disesuaikan dengan tujuan dan tahapan ujicoba.

1. Tahap Validasi ahli, sampel dipilih dengan maksud tertentu (*purposive sampling*) berkaitan dengan multimedia interaktif tari Gambyong Pareanom yang dikembangkan. Dalam penelitian ini subyek validasi ahli yang dipilih adalah:

- a) Wenti Nuryani M.Pd sebagai ahli media pembelajaran. Beliau adalah seorang dosen di Jurusan Pendidikan Seni Tari, Fakultas Bahasa dan Seni, UNY. Pemilihan bu Wenti Nuryani M.Pd sebagai ahli media karena beliau juga seorang dosen seni tari yang mengajar media pembelajaran yang tentunya memahami media yang tepat untuk pembelajaran seni tari.

- b) Dra. Hartiwi sebagai ahli materi pembelajaran. Pemilihan beliau sebagai ahli materi pembelajaran berdasarkan pertimbangan bahwa beliau adalah seorang dosen seni tari yang mengajar tari Gambyong Pareanom di UNY sehingga lebih memahami materi tari Gambyong Pareanom.
2. Tahap Ujicoba, sampel dipilih secara acak (*random sampling*). Subyek Ujicoba yang dipilih dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII di SMP Negeri 16 Purworejo yang mempelajari seni tari. Dalam penelitian ini terdapat dua tahap ujicoba dengan jumlah sampel yang berbeda yaitu:
- a) Sampel dengan skala terbatas yang berjumlah 5 siswa sebagai ujicoba lapangan terbatas.
 - b) Sampel dengan skala lebih luas yang berjumlah 20 siswa sebagai ujicoba lapangan utama.

D. Jenis Data

Jenis data penelitian ini berupa data kualitatif dan data kuantitatif terhadap kualitas media pembelajaran interaktif tari Gambyong Pareanom yang diperoleh dari kuesioner uji ahli media pembelajaran dan ahli materi pembelajaran, serta hasil kuesioner uji coba siswa. Validitas instrumen yang digunakan adalah validitas logis. Instrumen yang berupa kuesioner dikonsultasikan kepada dosen pembimbing.

Keseluruhan data yang diperoleh digunakan sebagai dasar untuk menetapkan kualitas produk media pembelajaran interaktif tari Gambyong Pareanom yang dikembangkan. Oleh sebab itu sesuai dengan tujuan dan prosedur

pengembangan yang digunakan, maka jenis data dalam penelitian pengembangan ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif.

E. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa kuesioner. Hal ini dipilih untuk menguji keefektifan dan kelayakan produk yang dikembangkan yaitu dengan mengukur indikator keberhasilan produk. Kuesioner diberikan kepada para responden, dalam hal ini responden yang dipilih adalah ahli media pembelajaran, ahli materi pelajaran, dan siswa calon pengguna produk.

Kuesioner berisikan pernyataan-pernyataan berkaitan dengan produk yang dikembangkan. Masing-masing pernyataan dibagi menjadi empat skala yaitu: tidak sesuai, kurang sesuai, sesuai, dan sangat sesuai, kemudian dituangkan dalam bentuk pilihan berupa angka 1, 2, 3, dan 4. Muatan pernyataan berisi kriteria yang mengarah pada kualitas media pembelajaran interaktif tari Gambyong Pareanom yang dikembangkan. Selain pilihan tersebut, kuesioner juga disertai kolom komentar dan saran. Hal ini bertujuan agar dapat menggali lebih dalam pendapat terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

Hasil dari uji coba tersebut kemudian dijadikan acuan untuk melakukan revisi terhadap produk yang dikembangkan untuk mencapai tujuan penelitian. Adapun aspek-aspek penilaian kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini dapat dirinci sebagai berikut:

1. Kuesioner untuk ahli media pembelajaran mencakup aspek tampilan, pemrograman, komentar dan saran umum.

2. Kuesioner untuk ahli materi pelajaran seni tari mencakup aspek kebenaran konsep, materi, pembelajaran, komentar dan saran umum.
3. Kuesioner untuk siswa mencakup aspek tampilan, materi, pembelajaran, komentar dan saran umum.

Kuesioner yang disajikan kepada ahli media pembelajaram, ahli materi pelajaran seni tari, dan siswa dibuat berdasarkan kisi-kisi berikut:

Tabel 1: Kisi-kisi Lembar Evaluasi Ahli Media Pembelajaran

No.	Aspek	Indikator
1.	Tampilan	1. Background yang digunakan 2. Komposisi warna teks 3. Ukuran dan jenis huruf 4. Keterbacaan teks 5. Pemilihan gambar dan animasi 6. Daya dukung backsound 7. Pemilihan bentuk dan ukuran tombol 8. Ketepatan penempatan tombol dan ikon 9. Kemenarikan tampilan awal 10. Kualitas gambar, animasi, dan video 11. Komposisi warna
2	Pemrograman	1. Kemudahan navigasi 2. Konsistensi navigasi 3. Kemudahan pengaksesan informasi 4. Kebebasan memilih menu yang akan dipelajari

Tabel 2: **Kisi-kisi Lembar Evaluasi Ahli Materi Pelajaran Seni Tari**

No.	Aspek	Indikator
1	Kebenaran konsep	1. Materi sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar 2. Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran 3. Materi yang disajikan logis dan cermat 4. Keseuaian materi dengan kebutuhan peserta didik
2	Materi	1. Ketepatan pemilihan materi 2. Kejelasan materi 3. Cakupan materi untuk mencapai tujuan 4. Contoh yang diberikan untuk menjelaskan materi 5. Kemenarikan penyampaian materi 6. Isi materi mudah dipahami 7. Sistematika penyampaian materi 8. Aktualisasi materi 9. Kejelasan video dalam menyampaikan materi 10. Ketepatan gambar untuk menyampaikan materi 11. Keseimbangan materi dengan soal latihan
3	Pembelajaran	1. Kejelasan penggunaan petunjuk belajar 2. Pemberian motivasi belajar 3. Kesempatan belajar secara mandiri dan kelompok 4. Tingkat interaktivitas siswa dengan media 5. Kualitas soal latihan dalam memahami konsep 6. Kejelasan bahasa yang digunakan 7. Meningkatkan kreativitas siswa 8. Bantuan belajar dengan program video interaktif 9. Arahkan untuk belajar materi secara benar 10. Efisiensi waktu pembelajaran

Tabel 3: **Kisi-kisi Lembar Uji Coba Siswa**

No.	Aspek	Indikator
1	Tampilan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pemilihan background 2. Ketepatan gambar pada materi 3. Kemenarikan animasi yang digunakan 4. Ketepatan penggunaan warna teks 5. Penggunaan tombol 6. Kebebasan memilih menu yang akan dipelajari 7. Kejelasan video 8. Kemenarikan tampilan awal 9. Ketepatan pemilihan jenis dan ukuran huruf 10. Ketepatan pemilihan background 11. Tampilan layar tidak terlalu penuh dengan tulisan
2	Materi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kejelasan penggunaan petunjuk pembelajaran 2. Kejelasan materi yang diberikan 3. Kemudahan dalam mengidentifikasi tarien 4. Soal evaluasi memberikan umpan balik secara langsung pada siswa 5. Kejelasan dalam meniru gerakan pada media 6. Kejelasan melalui gambar foto 7. Penggunaan kalimat jelas dan mudah dipahami 8. Tampilan dan isi media yang menarik
3	Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kemandirian belajar dengan video interaktif 2. Keinginan untuk terus belajar dengan video interaktif 3. Kemudahan dalam mengidentifikasi sekaran gerak tari Gambyong Pareanom 4. Materi pembelajaran disampaikan dengan komunikatif 5. Kesenangan belajar menggunakan media interaktif 6. Musik yang digunakan tidak mengganggu konsentrasi 7. Keinginan menjawab soal pada media 8. Keinginan mengetahui jawaban soal

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Hasil uji ahli media pembelajaran dan ahli materi pembelajaran, serta uji coba siswa dicari rata-rata empirisnya kemudian diubah kedalam bentuk skor standar seratus, untuk mengetahui kualitas media menggunakan rumus sebagai berikut:

$\bar{X} = \frac{\Sigma X}{n}$	$\text{Rata-rata hasil} = \frac{\text{Skor rata-rata}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$
--------------------------------	--

Keterangan:

\bar{X} = Skor rata-rata

ΣX = Jumlah skor

n = Jumlah responden

2. Untuk mengetahui kualitas produk media pembelajaran interaktif tari Gambyong Pareanom yang dikembangkan adalah dengan cara mengumpulkan data yang berupa kuesioner. Pembagian nilai skor menggunakan skala *likert*. Setiap butir pernyataan dibagi menjadi empat skala, yaitu: tidak layak 1, kurang layak 2, layak 3, dan sangat layak 4. Skor rata-rata yang diperoleh kemudian diubah ke dalam bentuk skor standar seratus. Dasar penentuan skala kualitas media yang dikembangkan,

yaitu media pembelajaran dinyatakan layak apabila skor rata-rata akhir minimal berjumlah 70. Namun, apabila skor rata-rata akhir kurang dari 70 maka media pembelajaran dinyatakan kurang layak.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Studi Pendahuluan

Dalam rangkaian prosedur pengembangan multimedia interaktif tari Gambyong Pareanom seperti yang telah dijelaskan pada BAB III, tahap pertama yang dilakukan adalah studi pendahuluan. Tahap ini dilakukan dengan dua cara yaitu analisis kebutuhan dan studi literatur.

1. Analisis Kebutuhan

Kegiatan yang dilakukan adalah observasi dan wawancara mengenai pelaksanaan pembelajaran seni tari di SMP N 16 Purworejo. Melalui kegiatan ini diperoleh beberapa informasi yang terkait dengan penelitian dan pengembangan multimedia interaktif pembelajaran tari Gambyong Pareanom. Informasi hasil observasi dan wawancara diperoleh keterangan bahwa SMP Negeri 16 Purworejo menggunakan kurikulum 2006 dengan jumlah guru tari sebanyak 1 orang. Jumlah siswa kelas VII sejumlah 157 yang terdapat pada 5 kelas. Siswa kelas VII sudah mampu mengoperasikan komputer, hal ini didukung oleh mata pelajaran TIK yang diterima siswa.

Metode pembelajaran yang digunakan selama proses belajar seni tari menggunakan media ceramah, demonstrasi dan pemberian tugas. Media pembelajaran yang digunakan yaitu berupa buku pelajaran Seni Tari dan video tari secara utuh. Kendala yang dialami selama proses pembelajaran yaitu: (1) kemampuan siswa yang beragam, (2) waktu pembelajaran seni tari yang terbatas,

(3) kesulitan guru mendapatkan media, dan (4) tidak adanya laboratorium seni tari sehingga pembelajaran dilaksanakan di dalam kelas.

2. Studi Literat

Kegiatan ini dilakukan untuk memperdalam hasil yang diperoleh dari tahap analisis kebutuhan, serta mencari model pengembangan media yang dipilih. Informasi yang diperoleh adalah sebagai berikut.

a. Kurikulum seni budaya mata pelajaran seni tari di SMP N 16 Purworejo

Pelaksanaan pembelajaran seni tari di SMP N 16 Purworejo menggunakan kurikulum 2006, dengan materi tari daerah setempat.

b. Jenis media yang dikembangkan

Dalam penelitian ini jenis media yang dikembangkan berbentuk media pembelajaran interaktif. Dalam media pembelajaran terdapat kombinasi antara teks, foto, suara, dan video yang dapat dikendalikan sendiri oleh pengguna, sehingga dapat juga disebut dengan multimedia interaktif.

B. Proses Pengembangan Media Pembelajaran

Dalam proses pengembangan media pembelajaran dilakukan beberapa tahap, yaitu:

1. Membuat desain materi pembelajaran

Dalam membuat desain materi pembelajaran berpedoman pada standar kompetensi dan kompetensi dasar silabus kurikulum 2006 seni tari kelas VII semester 1. Materi pembelajaran yang dipilih dalam pengembangan media ini adalah tari Gambyong Pareanom, yaitu tari tradisional yang berasal dari daerah

Surakarta. Informasi-informasi yang disajikan sejarah tari, foto rias dan busana, serta video sekaran gerak sebagai bahan latihan. Standar kompetensi dapat dilihat pada lampiran.

2. Membuat *Flowchart*

Langkah selanjutnya dalam tahap pengembangan media pembelajaran adalah membuat *flowchart*. Flowchart merupakan diagram alir yang menjelaskan tentang rangkaian proses yang terjadi pada media yang dikembangkan. Flowchart pengembangan media pembelajaran interaktif tari Gambyong Pareanom dapat dilihat pada lampiran.

3. Membuat *Storyboard*

Storyboard dapat dikatakan sebagai rancangan dasar tampilan media yang dikembangkan beserta penjelasan interaksi tiap isi yang terkandung didalamnya. Melalui rancangan inilah, yang kemudian dijadikan acuan dalam pengembangan media pembelajaran. *Storyboard* pengembangan media pembelajaran interaktif tari Gambyong Pareanom dapat dilihat pada lampiran.

4. Pengumpulan Bahan Pendukung

Setelah memahami *storyboard* media pembelajaran yang akan dikembangkan, langkah selanjutnya adalah pengumpulan bahan pendukung media pembelajaran. Kegiatan ini dimulai dengan mengumpulkan segala informasi mengenai tari Gambyong Pareanom baik dari buku, internet, juga narasumber. Selanjutnya dilakukan proses dokumentasi dan rekaman tari. Kegiatan ini bertujuan untuk mendapatkan foto mengenai kostum, rias, dan bentuk-bentuk pose tari Gambyong Pareanom juga video sekaran gerak tari Gambyong Pareanom, dan

video tari Gambyong Pareanom menggunakan kostum. Bahan-bahan tersebut adalah sebagai berikut:

a. Sejarah tari Gambyong Pareanom

Berupa teks yang menjelaskan tentang sejarah tari Gambyong Pareanom dan berbagai informasi yang berkaitan. Keterangan tentang sejarah tari Gambyong Pareanom telah dijelaskan pada BAB II.

b. Musik tari Gambyong Pareanom

Berupa file yang berjenis *.mp3* yang akan digunakan sebagai musik pengiring tari Gambyong Pareanom. Musik tari Gambyong Pareanom didapat dari file yang telah tersimpan sebelumnya.

c. Musik *background*

File ini berupa file *.mp3*. Musik ini digunakan untuk latar belakang media pembelajaran yang dikembangkan. Pemilihan jenis musik disesuaikan dengan materi media pembelajaran yaitu iringan gamelan. File musik ini didapat melalui file yang telah tersimpan sebelumnya.

d. Foto

Ada beberapa foto yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran ini. Pemilihan foto disesuaikan dengan fungsinya dalam media pembelajaran. Foto yang digunakan berupa file dengan jenis file *JPEG Image* yang berasal dari dokumentasi pribadi dan internet. Foto-foto kostum dan rias tari Gambyong Pareanom untuk menjelaskan materi dan beberapa diantaranya digunakan untuk galeri foto. Berikut telah disajikan beberapa foto kostum dan rias yang digunakan.



Gambar 6: **Angkin Jumputan**
(Dok: Titi, 2015)



Gambar 7: **Jarik Lereng Klitik**
(Dok: Titi, 2015)



Gambar 8: **Sampur Gombyok**
(Dok: Titi, 2015)



Gambar 9: **Gelung Gedhe**
(Dok: Titi, 2015)



Gambar 10: **Cundhuk Jungkat**
(Dok: Titi, 2015)



Gambar 11: **Borokan**
(Dok: Titi, 2015)



Gambar 12: **Cundhuk Mentul**
(Dok: Titi, 2015)



Gambar 13: **Karang Jagung**
(Dok: Titi, 2015)



Gambar 14: **Bangun Tulak**
(Dok: Titi, 2015)



Gambar 15: **Penetep**
(Dok: Titi, 2015)



Gambar 16: **Sinthingan**
(Dok: Titi, 2015)



Gambar 17: **Subang**
(Dok: Titi, 2015)



Gambar 18: **Kalung Mata**
(Dok: Titi, 2015)



Gambar 19: **Bros**
(Dok : Titi, 2015)



Gambar 20: **Gelang**
(Dok: Titi, 2015)



Gambar 21: **Kalung Gambyong**
(Dok: Titi, 2015)



Gambar 22: **Rias Cantik**
(Dok: Titi, 2015)

Untuk mengisi menu galeri digunakan foto-foto keragaman kostum tari Gambyong dan pose gerak tari Gambyong Pareanom. Berikut contoh beberapa foto yang digunakan.



Gambar 23
(www.google.com)



Gambar 24
(www.google.com)



Gambar 25
(www.google.com)



Gambar 26
(www.google.com)



Gambar 27
(www.google.com)



Gambar 28
(www.google.com)



Gambar 29
(www.google.com)



Gambar 30
(Dok: Titi, 2015)



Gambar 31
(Dok: Titi, 2015)



Gambar 32
(Dok: Titi, 2015)



Gambar 33
(Dok: Titi, 2015)



Gambar 34
(Dok: Titi, 2015)



Gambar 35
(Dok: Titi, 2015)



Gambar 36
(Dok: Titi, 2015)



Gambar 37
(Dok: Titi, 2015)



Gambar 38
(Dok: Titi, 2015)



Gambar 39
(Dok: Titi, 2015)



Gambar 40
(Dok: Titi, 2015)



Gambar 41
(Dok: Titi, 2015)

e. Video

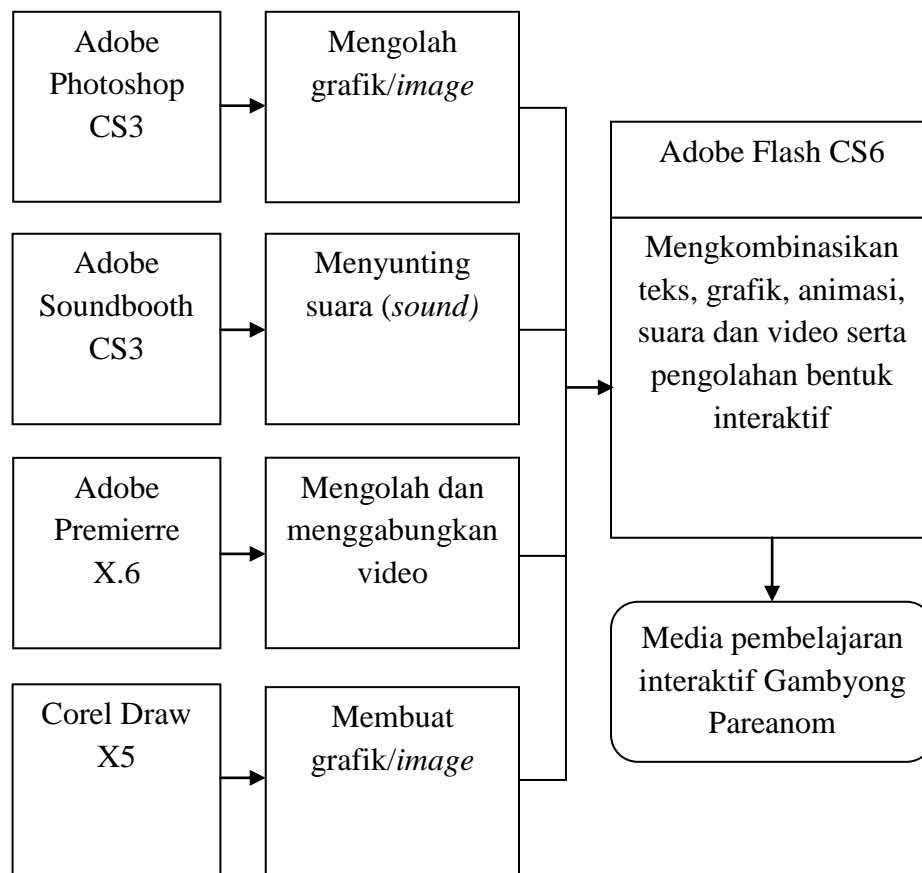
Video yang digunakan adalah berupa rekaman sekaran gerak tari Gambyong Pareanom dan rekaman tari Gambyong Pareanom lengkap dengan kostum. Untuk mendapatkan video tersebut dilakukan proses rekaman (*shooting*). Lokasi rekaman yang dipilih adalah laboratorium karawitan atas Fakultas Bahasa dan Seni UNY karena lokasi ini memiliki *background* yang mendukung, video ini berjenis file *.mov*. Untuk mendukung video sekaran gerak dan video tari Gambyong Pareanom dilakukan proses rekaman suara hitungan tiap sekaran dan iringan tari Gambyong Pareanom dari file yang tersimpan. Audio ini berjenis file *mp3 format sound recorder* yang kemudian dilanjutkan dengan proses *convert* agar file berubah menjadi *.mp3*. Proses selanjutnya adalah penggabungan video dan audio menggunakan aplikasi *Adobe Premierre X.6*.

5. Tahap produksi media pembelajaran

Setelah bahan pendukung yang dibutuhkan terkumpul, kemudian dilanjutkan pada tahap produksi. Pada tahap ini dilakukan pengolahan bahan pendukung atau data awal, kemudian keseluruhan data olahan dikombinasikan melalui *Adobe Flash CS 6* sebagai *software* akhir.

Dalam pengembangan media pembelajaran ini didukung dengan beberapa *software* atau perangkat lunak diantaranya *Adobe Photoshop CS3*, *Adobe Soundbooth CS3*, *Adobe Premiere X.6*, *Corel Draw X.5* dan *Adobe Flash CS6*.

Untuk mempermudah dan memproduksi aplikasi multimedia, penggunaan perangkat lunak tersebut disusun kedalam bagan berikut:



Gambar 42: **Bagan memproduksi sistem**

6. Pengemasan produk

Produk akhir yang dikembangkan dikemas dalam bentuk video interaktif berbentuk kepingan DVD beserta kover sehingga mudah dibawa. Model pengembangannya dengan menggunakan jenis *branching* yang memberikan kebebasan siswa untuk menentukan arah pembelajarannya. Selain kebebasan, penjelasan materi dapat diulang-ulang untuk memberikan penguatan pemahaman sesuai kebutuhan pengguna. Materi yang dibahas telah disesuaikan dengan kurikulum dan silabus yang berlaku sehingga media yang dihasilkan menjadi media yang sesuai untuk mendukung pembelajaran.

C. Implementasi Tampilan

Beberapa tampilan yang terdapat dalam media pembelajaran Tari Gambyong Poreanom, yaitu:

a. Halaman Intro



Gambar 43: Implementasi halaman intro



Gambar 44: Implementasi halaman intro

Halaman intro berisi logo UNY, ucapan selamat datang, judul program dan penyusun media dengan latar belakang (*background*) berwarna biru. Animasi muncul berupa gambar penari sebelum halaman intro. Pada halaman ini juga terdapat tombol masuk menuju halaman *home* Sebagai musik pengiring (*backsound*) digunakan musik instrumen lancaran.

b. Halaman *Home*

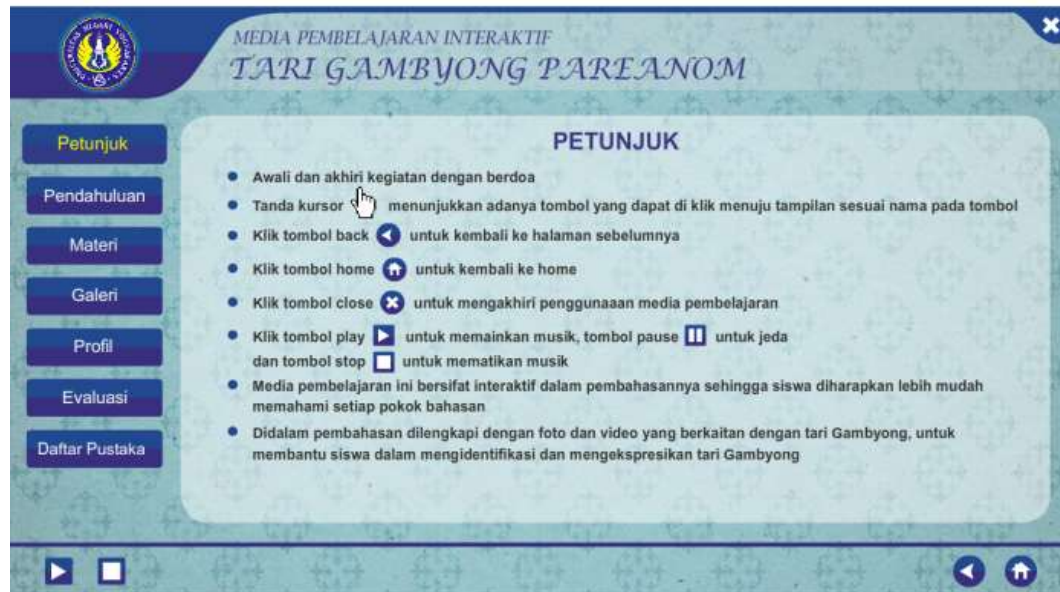


Gambar 45: Implementasi halaman *home*

Halaman *home* muncul setelah siswa mengakses masuk dari halaman intro. *Background* yang digunakan berwarna biru, disertai logo UNY disisi kiri atas, judul media pembelajaran, dan tombol *close* untuk keluar dari media. Halaman *home* berisi tujuan dari media pembelajaran dan tujuh pilihan menu yang dapat diakses oleh siswa yaitu: petunjuk, pendahuluan, materi, galeri, profil, evaluasi, dan daftar pustaka. Untuk memperindah tampilan media, ditambahkan

foto penari tari Gambyong Paneanom. Disisi kiri bawah terdapat tombol stop dan *play* untuk pengaturan *background*.

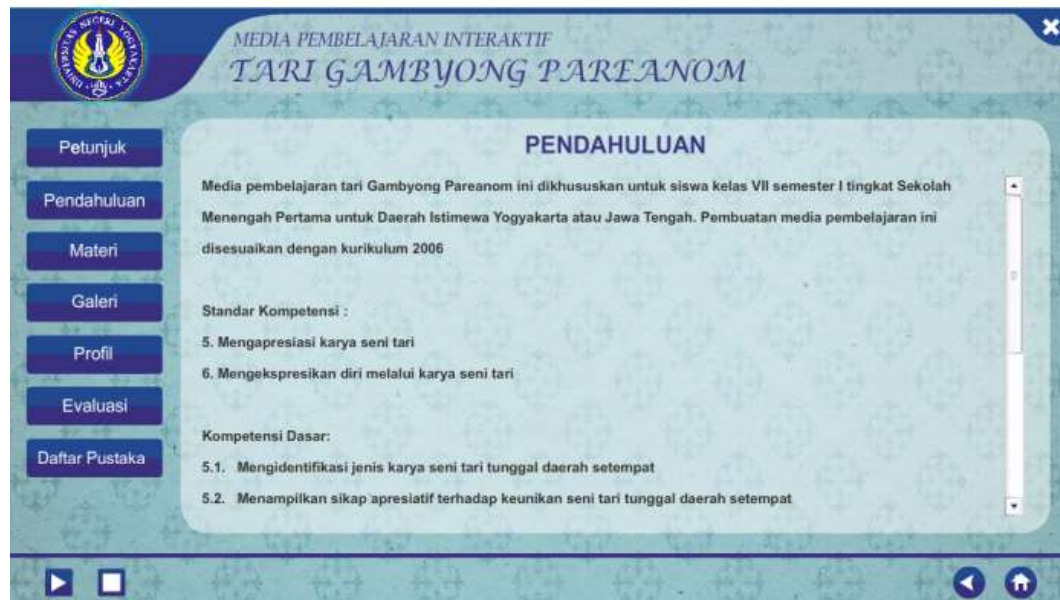
c. Halaman Petunjuk



Gambar 46: Implementasi tampilan petunjuk

Halaman ini berisi tentang petunjuk penggunaan media. Komponen tampilan masih sama seperti halaman home yaitu logo UNY, judul media, tujuh pilihan menu, tombol *close* dari media di pojok kanan atas, dan tombol pengaturan *background* di pojok kiri bawah. Pada halaman juga ini terdapat tombol home untuk kembali ke *home*, dan tombol *back* untuk kembali ke halaman sebelumnya.

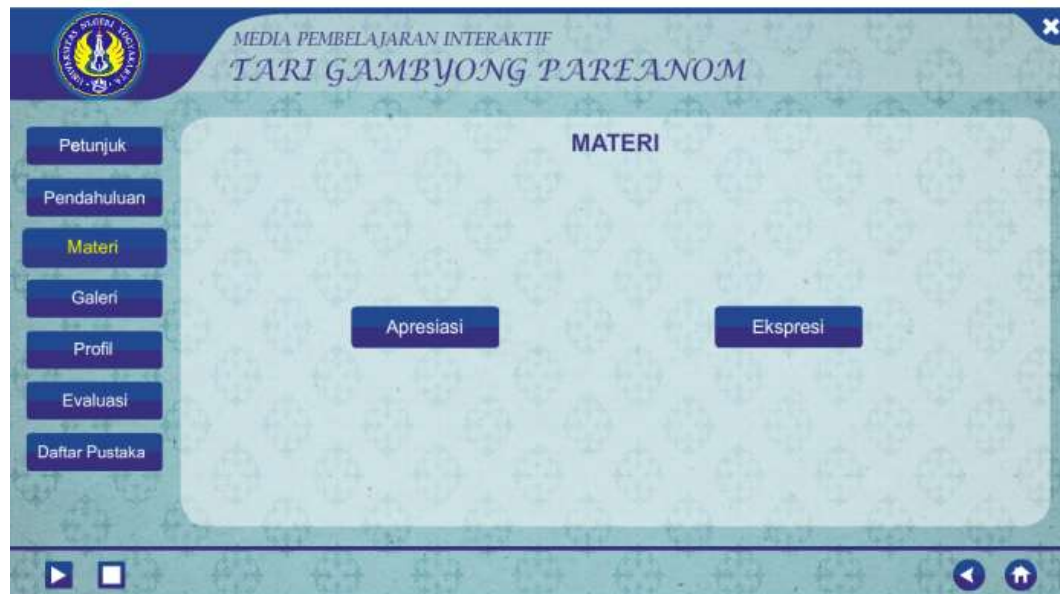
d. Halaman Pendahuluan



Gambar 47: Implementasi tampilan halaman pendahuluan

Pada halaman ini ditampilkan standar kompetensi dan kompetensi dasar.. Pada halaman ini juga dilengkapi dengan *scrolling text* untuk membantu pengguna dalam mengakses teks penjelasan. Komponen tampilan masih sama seperti halaman home yaitu logo UNY, judul media, tujuh pilihan menu, tombol *close* dari media di pojok kanan atas, dan tombol pengaturan *background* di pojok kiri bawah. Pada halaman juga ini terdapat tombol *home* untuk kembali ke *home*, dan tombol *back* untuk kembali ke halaman sebelumnya.

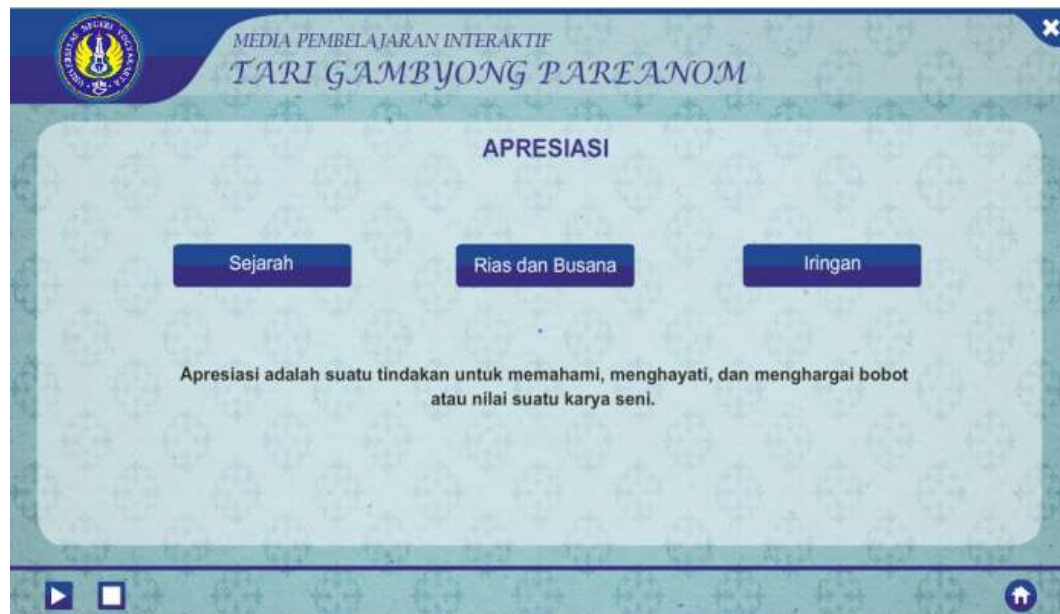
e. Halaman pilihan materi



Gambar 48: Implementasi halaman pilihan materi

Halaman ini berisi tentang pilihan materi yaitu apresiasi dan ekspresi. Dimana siswa dapat memilih materi yang sesuai dengan keinginan mereka. Komponen tampilan masih sama seperti halaman *home* yaitu logo UNY, judul media, tujuh pilihan menu, tombol *close* dari media di pojok kanan atas, dan tombol pengaturan *background* di pojok kiri bawah. Pada halaman juga ini terdapat tombol *home* untuk kembali ke *home*, dan tombol *back* untuk kembali ke halaman sebelumnya.

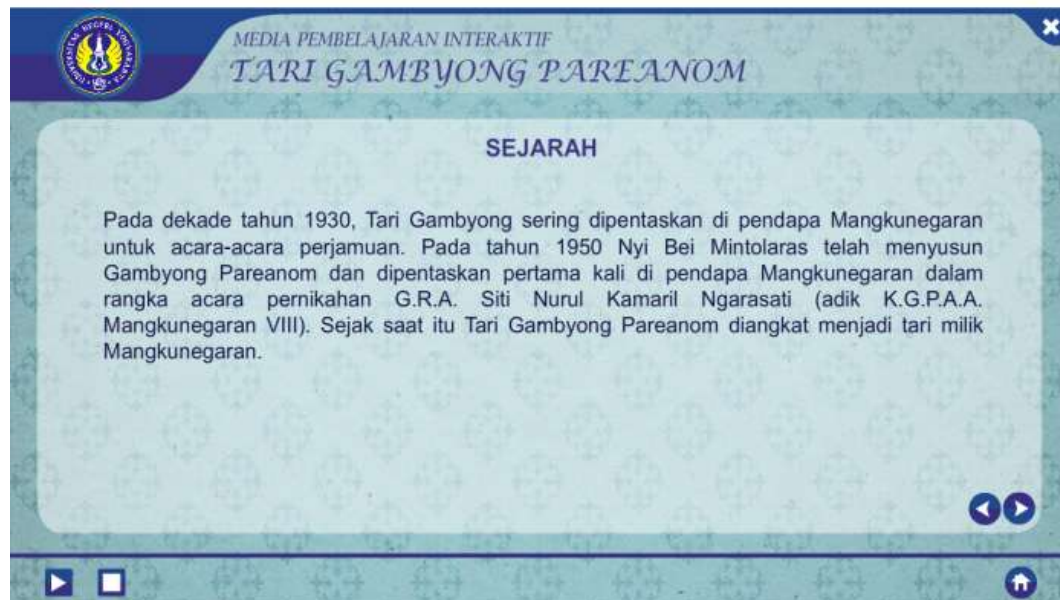
f. Halaman materi apresiasi



Gambar 49: Implementasi halaman pilihan apresiasi

Pada halaman materi apresiasi terdapat tiga pilihan materi, yaitu: sejarah tari gambyong pareanom, rias dan busana yang digunakan untuk tari gambyong pareanom, dan iringan yang digunakan untuk tari gambyong pareanom. Komponen tampilan masih sama seperti halaman *home* yaitu logo UNY, judul media, tujuh pilihan menu, tombol *close* dari media di pojok kanan atas, dan tombol pengaturan *background* di pojok kiri bawah. Pada halaman juga ini terdapat tombol *home* untuk kembali ke *home*, dan tombol *back* untuk kembali ke halaman sebelumnya.

g. Halaman materi apresiasi sejarah



Gambar 50: Implementasi tampilan halaman materi sejarah

Halaman apresiasi materi sejarah akan muncul jika siswa memilih menu sejarah pada halaman sebelumnya. Pada halaman ini berisi tentang sejarah tari Gambyong Pareanom. Tombol yang digunakan untuk pengoperasian halaman sejarah yaitu menggunakan tombol *back* dan *next*, pemilihan tombol *back* dan *next* dipilih untuk memudahkan siswa dalam mempelajari sejarah tari Gambyong Pareanom. Tampilan pada halaman ini berbeda dengan halaman sebelumnya, tampilan yang terdapat pada halaman ini berupa logo UNY, judul media pembelajaran, tombol pengaturan *background*, dan tombol *home* untuk kembali ke *home*.

h. Halaman materi apresiasi rias dan busana



Gambar 51: Implementasi tampilan halaman rias dan busana

Halaman ini akan muncul apabila siswa memilih menu rias dan busana pada halaman pilihan materi apresiasi. Pada halaman ini berisi tentang rias dan busana yang digunakan untuk tari Gambyong Pareanom, pengoperasian pada halaman ini yaitu dengan cara arahkan kursor pada gambar penari apabila kursor aktif kemudian klik kursor maka akan muncul penjelasan gambar dan nama kostum pada bagian kanan. Tampilan yang terdapat pada halaman ini sama seperti pada halaman sejarah yaitu berupa logo UNY, judul media pembelajaran, tombol pengaturan *background*, tombol *back* untuk kembali ke halaman sebelumnya dan tombol *home* untuk kembali ke *home*.

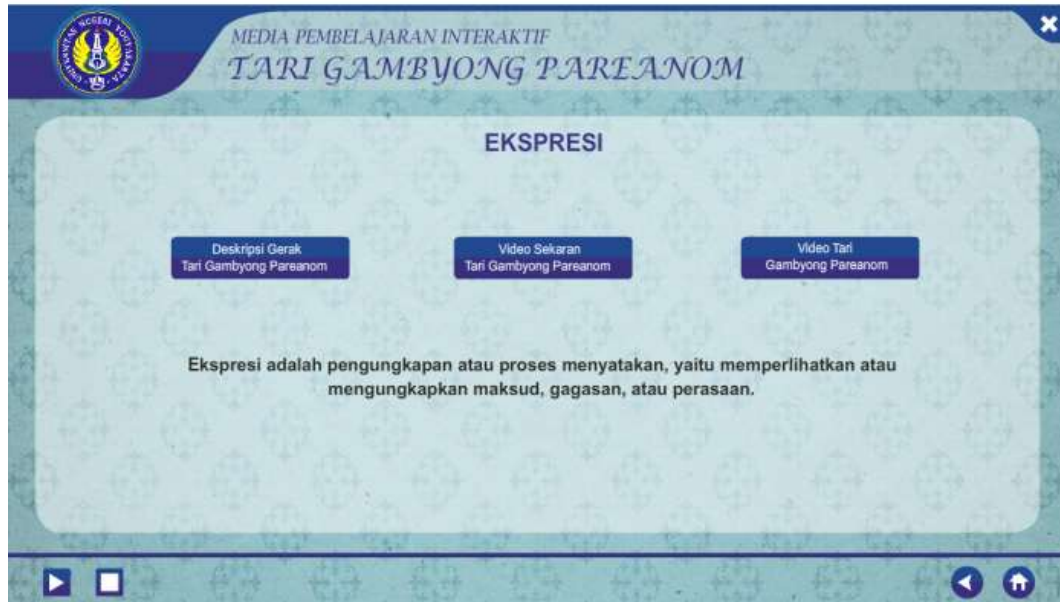
i. Halaman materi apresiasi iringan



Gambar 52: Implementasi tampilan halaman iringan

Halaman iringan akan muncul apabila siswa memilih menu iringan pada halaman pilihan menu materi apresiasi. Pada halaman ini berisi tentang notasi iringan yang digunakan pada tari Gambyong Pareanom. Pengoperasiannya dilengkapi dengan tombol *next*, *pause*, dan *stop* untuk pengaturan iringan. Tampilan yang terdapat pada halaman ini sama seperti pada halaman sejarah yaitu berupa logo UNY, judul media pembelajaran, tombol pengaturan *background*, tombol *back* untuk kembali ke halaman sebelumnya dan tombol *home* untuk kembali ke *home*.

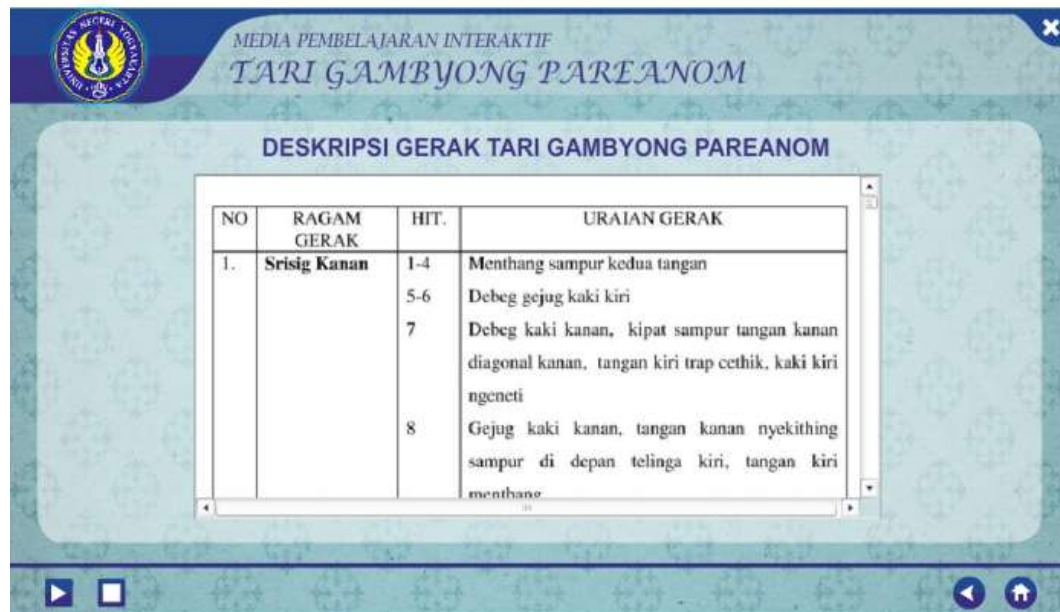
j. Halaman ekspresi



Gambar 53: Implementasi tampilan halaman pilihan materi ekspresi

Halaman pilihan menu ekspresi berisi tentang tiga pilihan menu materi ekspresi yaitu, deskripsi gerak tari Gambyong Pareanom, video sekaran tari Gambyong Pareanom, dan video tari Gambyong Pareanom lengkap dengan kostum dan iringan. Tampilan yang terdapat pada halaman ini sama seperti pada halaman sejarah yaitu berupa logo UNY, judul media pembelajaran, tombol pengaturan *background*, tombol *back* untuk kembali ke halaman sebelumnya dan tombol *home* untuk kembali ke *home*.

k. Halaman materi ekspresi deskripsi gerak



Gambar 54: Implementasi tampilan halaman pilihan materi deskripsi gerak

Pada halaman ini berisi tentang deskripsi gerak tari Gambyong Pareanom, pada tampilan ini dilengkapi dengan menggunakan *scroll* agar siswa lebih mudah dalam belajar. Tampilan yang terdapat pada halaman ini sama seperti pada halaman sejarah yaitu berupa logo UNY, judul media pembelajaran, tombol pengaturan *background*, tombol *back* untuk kembali ke halaman sebelumnya dan tombol *home* untuk kembali ke *home*.

1. Halaman video sekaran tari gambyong



Gambar 55: Implementasi tampilan halaman pilihan video sekaran tari Gambyong Pareanom

Pada halaman ini berisi tentang video sekaran tari Gambyong Pareanom, siswa dapat memilih nama sekaran dan video akan muncul pada halaman tersebut. Pada tampilan video juga dilengkapi dengan tombol *pause*, *stop*, *back*, *next*, dan pengaturan volume suara hitungan. Tampilan yang terdapat pada halaman ini sama seperti pada halaman sejarah yaitu berupa logo UNY, judul media pembelajaran, tombol pengaturan *background*, tombol *back* untuk kembali ke halaman sebelumnya dan tombol *home* untuk kembali ke *home*.

m. Halaman video tari gambyong utuh



Gambar 56: Implementasi tampilan halaman video tari Gambyong Pareanom secara utuh

Pada halaman ini berisi tentang video tari Gambyong Pareanom secara utuh lengkap menggunakan kostum dan disertai dengan iringan. Video juga dilengkapi dengan tombol *pause*, *stop*, *back*, *next* dan pengaturan volume iringan. Tampilan yang terdapat pada halaman ini sama seperti pada halaman sejarah yaitu berupa logo UNY, judul media pembelajaran, tombol pengaturan *background*, tombol *back* untuk kembali ke halaman sebelumnya dan tombol *home* untuk kembali ke *home*.

n. Halaman galeri



Gambar 57: Implementasi tampilan halaman galeri

Halaman ini akan muncul apabila siswa memilih menu galeri pada halaman home. Halaman galeri berisi tentang variasi kostum tari Gambyong dan pose gerak tari Gambyong Pareanom. Untuk melihat gambar selanjutnya menggunakan tombol *next* dan *back*. Tampilan pada halaman ini seperti pada halaman *home*, yaitu: logo UNY, judul media pembelajaran, pilhan tujuh menu pada media, tombol pengaturan *background*, dan tombol *back* serta tombol *home*.

o. Halaman profil



Gambar 58: Implementasi tampilan halaman profil

Halaman ini berisi tentang profil pengembang media pembelajaran interaktif tari Gambyong Pareanom, bagian profil juga dilengkapi dengan profil dosen pembimbing I, dosen pembimbing II, dosen ahli media, dan dosen ahli materi. Tampilan pada halaman ini seperti pada halaman *home*, yaitu: logo UNY, judul media pembelajaran, pilhan tujuh menu pada media, tombol pengaturan *background*, dan tombol *back* serta tombol *home*.

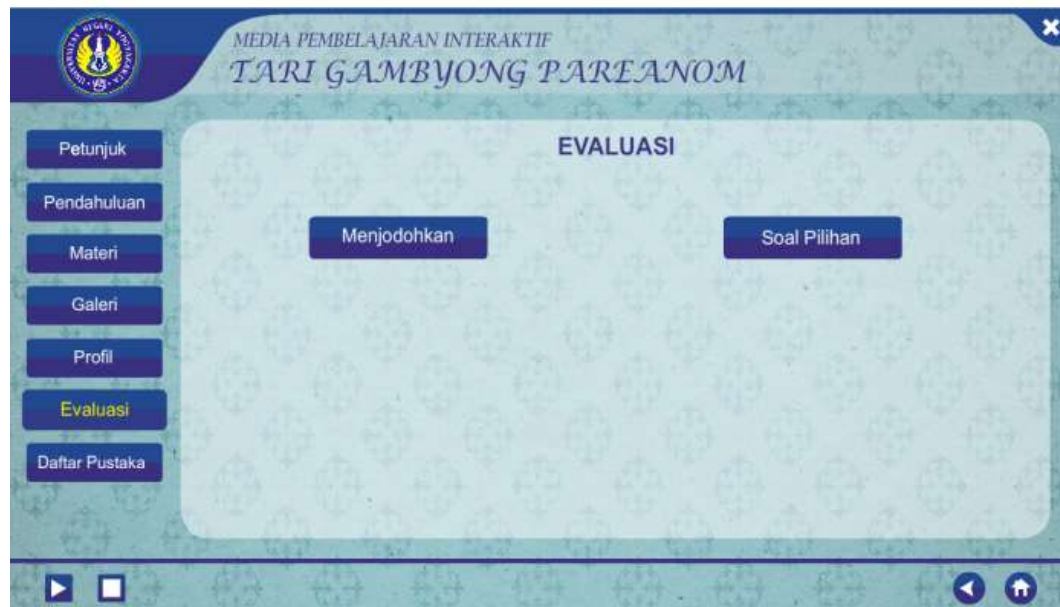
p. Halaman dosen pembimbing



Gambar 59: Implementasi tampilan halaman dosen pembimbing

Halaman ini menampilkan foto dan profil dosen pembimbing. Tampilan pada halaman ini seperti pada halaman *home*, yaitu: logo UNY, judul media pembelajaran, pilhan tujuh menu pada media, tombol pengaturan *background*, dan tombol *back* serta tombol *home*.

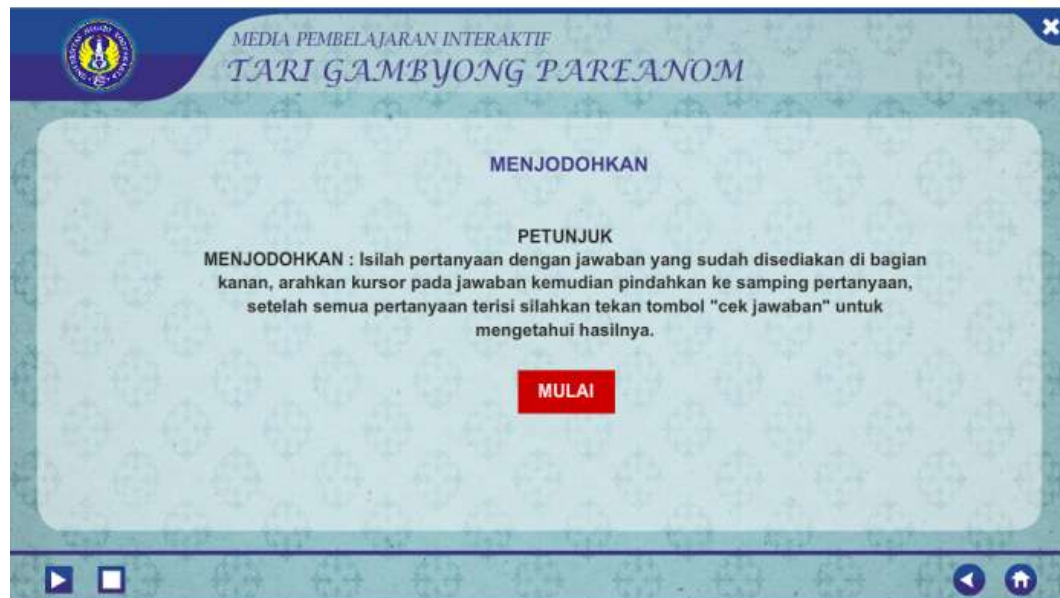
q. Halaman pilihan evaluasi



Gambar 60: Implementasi tampilan halaman pilihan evaluasi

Pada halaman evaluasi ini terdapat dua pilihan bentuk soal, yaitu: menjodohkan dan soal pilihan. Apabila salah satu bentuk soal dipilih akan muncul petunjuk mengerjakan soal. Tampilan pada halaman ini seperti pada halaman *home*, yaitu: logo UNY, judul media pembelajaran, pilhan tujuh menu pada media, tombol pengaturan *background*, dan tombol *back* serta tombol *home*.

r. Halaman evaluasi petunjuk menjodohkan



Gambar 61: Implementasi tampilan halaman petunjuk soal menjodohkan

Halaman ini berisi tentang petunjuk mengerjakan soal menjodohkan dan tombol mulai mengerjakan. Tampilan pada halaman ini seperti pada halaman *home*, yaitu: logo UNY, judul media pembelajaran, pilhan tujuh menu pada media, tombol pengaturan *background*, dan tombol *back* serta tombol *home*.

s. Halaman evaluasi menjodohkan

MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
TARI GAMBYONG PAREANOM

1. Tari Gambyong merupakan bentuk perkembangan tari...
2. Istilah Gambyong berasal dari seorang penari yang bernama...
3. Perkembangan Tari Gambyong lebih tampak setelah Tari Gambyong berkembang di lingkungan...
4. Sebelum mengalami perubahan susunan, penari gambyong juga bertindak sebagai...
5. Tari Gambyong Pareanom diciptakan oleh Nyi Bel Mintolaras pada tahun...
6. Tari Gambyong Pareanom ciptaan Nyi Bel Mintolaras pertama kali dipentaskan di...
7. Pada tahun 1972 S. Ngilman menyusun tari Gambyong Pareanom yang berpijak pada tari Gambyong Pareanom susunan...
8. Dalam Gambyong Pareanom S. Ngilman menggarap sekaran baru yaitu...
9. Tari Gambyong Pareanom susunan S. Ngilman untuk mengawali dan mengakhiri sajian tari menggunakan...
10. Tari Gambyong Pareanom susunan Nyi Bel Mintolaras untuk mengawali dan mengakhiri sajian tari menggunakan...

Pendapa Mangkunegaran
Pesindhen
Ulap-ulap tawing
Srisig kanan
Tayuh/taledhek
Sembahan
Nyi Bel Mintolaras
Keraton
1950
Mas Ajeng Gambyong

Cek Jawaban RESET

Gambar 62: Implementasi tampilan halaman evaluasi menjodohkan

Halaman ini berisi 10 soal menjodohkan tentang sejarah tari Gambyong Pareanom, pilihan jawaban berada di sebelah kanan, pengisian jawaban dengan cara mengarahkan kursor pada pilihan jawaban lalu di tarik pada tempat jawaban. Tampilan pada halaman ini yaitu: logo UNY, judul media pembelajaran, tombol pengaturan *background*, dan tombol *back* serta tombol *home*.

t. Halaman evaluasi petunjuk evaluasi pilihan ganda



Gambar 63: Implementasi tampilan halaman petunjuk mengerjakan soal pilihan ganda

Halaman ini berisi tentang petunjuk mengerjakan soal pilihan ganda dan tombol mulai mengerjakan. Tampilan pada halaman ini seperti pada halaman *home*, yaitu: logo UNY, judul media pembelajaran, pilhan tujuh menu pada media, tombol pengaturan *background*, dan tombol *back* serta tombol *home*.

u. Halaman evaluasi pilihan ganda



Gambar 64: Implementasi tampilan halaman evaluasi soal pilihan

Pada halaman evaluasi soal pilihan ini berisi tentang evaluasi materi apresiasi macam-macam kostum tari Gambyong Pareanom. Tampilan pada halaman ini yaitu: logo UNY, judul media pembelajaran, tombol pengaturan *background*, dan tombol *back* serta tombol *home*.

v. Halaman daftar pustaka



Gambar 65: Implementasi tampilan halaman daftar pustaka

Pada halaman ini menampilkan daftar pustaka yang digunakan untuk pembuatan media. Tampilan pada halaman ini yaitu: logo UNY, judul media pembelajaran, tombol pengaturan *background*, dan tombol *back* serta tombol *home*.

D. Hasil Penelitian, Analisis, dan Revisi

1. Hasil Validasi Ahli Materi, Analisis, dan Revisi

Evaluasi ahli materi pembelajaran terhadap produk media pembelajaran yang dikembangkan, dilaksanakan pada tanggal 8 Desember 2015. Ahli materi pembelajaran yang memberikan evaluasi media pembelajaran ini adalah dosen tari Surakarta di jurusan Pendidikan Seni Tari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta , yaitu Ibu Dra. Hartiwi. Aspek yang dinilai oleh ahli materi pembelajaran adalah kebenaran konsep, materi, dan pembelajaran.

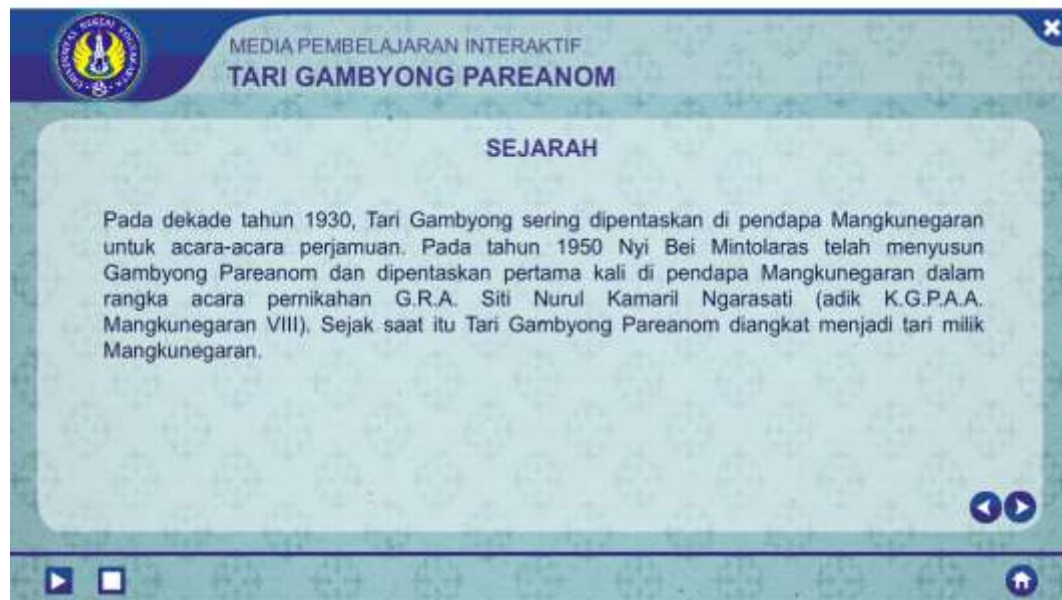
Data yang diperoleh dari tahap validasi ahli materi pembelajaran untuk aspek kebenaran konsep dengan empat indikator penilaian menghasilkan data sebagai berikut, yaitu jumlah skor penilaian sebesar 14, rata-rata skor sebesar 3,5, dan skor rata-rata hasil setelah diubah dalam bentuk skor standar 100 sebesar 87,5. Nilai tersebut berdasarkan perhitungan skala kualitas media pada bab III termasuk kategori layak. Pada aspek materi dengan sebelas indikator penilaian menghasilkan data sebagai berikut, yaitu jumlah skor penilaian sebesar 40, rata-rata skor sebesar 3,6, dan skor rata-rata hasil setelah diubah dalam bentuk skor standar 100 sebesar 90. Nilai tersebut termasuk kategori layak. Pada aspek pembelajaran dengan sepuluh indikator penilaian menghasilkan data sebagai berikut, yaitu jumlah skor penilaian sebesar 34, rata-rata skor sebesar 3,4, dan skor rata-rata hasil setelah diubah dalam bentuk standar 100 sebesar 85. Nilai tersebut termasuk kategori layak.

Temuan kesalahan isi dalam media yang dikembangkan adalah penulisan istilah dan sejarah yang harus ditinjau lagi. Komentar dan saran umum yang diberikan oleh ahli materi pembelajaran adalah sebagai berikut:

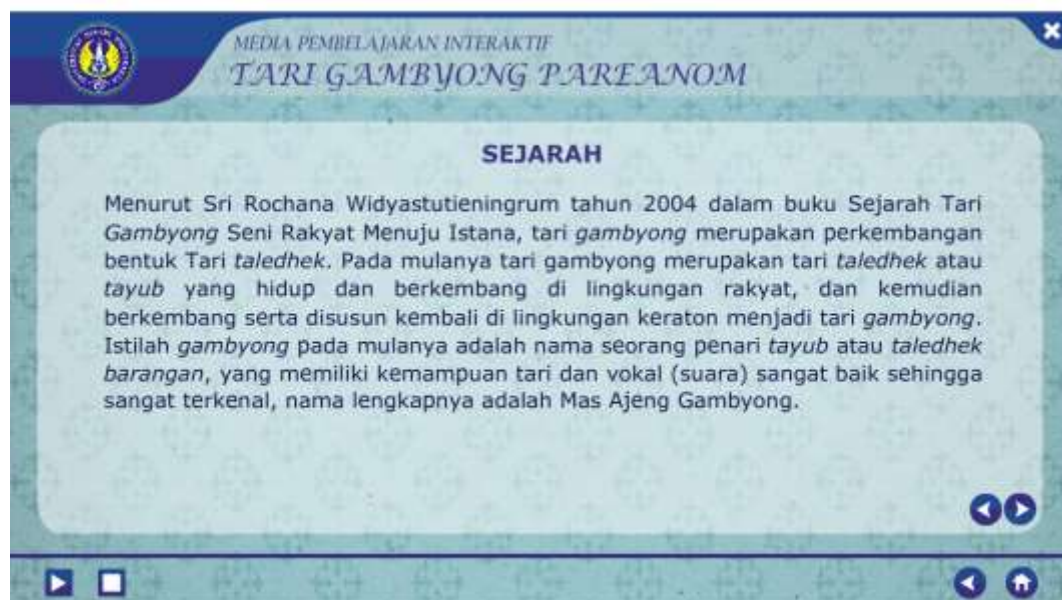
1. Struktur sejarah diperbaiki agar pembaca mudah atau cepat paham.
2. Istilah dan nama yang belum benar mohon diperbaiki.

Secara keseluruhan, berdasarkan hasil analisis evaluasi ahli materi pembelajaran dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran interaktif yang dikembangkan ini sudah layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran.

Perbaikan atau revisi media dilakukan pada halaman sejarah, yaitu penulisan struktur sejarah tari Gambyong Pareanom agar pembaca mudah memahami.



Gambar 66: isi halaman sejarah sebelum direvisi



Gambar 67: isi halaman sejarah setelah direvisi

2. Hasil Validasi Ahli Media, Analisis, dan Revisi

Evaluasi ahli media pembelajaran terhadap produk media pembelajaran yang dikembangkan, dilakukan pada tanggal 8 Desember 2015. Ahli media pembelajaran yang memberikan evaluasi media pembelajaran ini adalah Wenti Nuryani, M.Pd. Beliau adalah seorang dosen di Jurusan Pendidikan Seni Tari, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta. Aspek yang dinilai oleh ahli media pembelajaran adalah tampilan dan pemrograman.

Data yang diperoleh pada tahap validasi ahli media pada aspek tampilan dengan sebelas indikator penilaian menghasilkan data sebagai berikut, yaitu jumlah skor penilaian sebesar 38, rata-rata skor sebesar 3,4, dan skor rata-rata hasil apabila diubah dalam bentuk skor standar 100 sebesar 86. Nilai tersebut berdasarkan perhitungan skala kualitas media pada bab III termasuk kategori layak. Data yang diperoleh pada tahap validasi ahli media pada aspek pemrograman dengan empat indikator penilaian menghasilkan data sebagai berikut, yaitu jumlah skor penilaian sebesar 15, rata-rata skor sebesar 3,7, dan skor rata-rata hasil apabila diubah dalam bentuk skor standar 100 sebesar 92,5. Nilai tersebut termasuk layak berdasarkan perhitungan skala kualitas media pada bab III.

Tidak ditemukan kesalahan isi oleh ahli media pembelajaran pada media pembelajaran yang dikembangkan ini. Komentar dan saran umum yang diberikan oleh ahli media pembelajaran adalah pada saat penggunaan media, perlu disertai penjelasan guru agar siswa lebih optimal.

3. Hasil Uji Coba Lapangan Terbatas, Analisis, dan Revisi.

Uji coba lapangan terbatas dilaksanakan pada tanggal 14 Desember 2015. Uji coba ini dilaksanakan pada siswa calon pengguna dengan responden berjumlah 5 orang. Siswa yang melakukan uji coba adalah siswa seni tari kelas VII B. Aspek yang dinilai adalah kebenaran konsep, materi, dan pembelajaran.

Berdasarkan hasil uji coba lapangan terbatas pada aspek tampilan dengan sebelas indikator penilaian menghasilkan data sebagai berikut, yaitu jumlah skor penilaian sebesar 201, skor rata-rata keseluruhan sebesar 3,6 dan skor rata-rata hasil apabila diubah dalam bentuk skor standar 100 sebesar 90. Nilai tersebut berdasarkan perhitungan skala kualitas media pada bab III termasuk kategori layak. Berdasarkan hasil uji coba lapangan terbatas pada aspek materi dengan delapan indikator penilaian menghasilkan data sebagai berikut, yaitu jumlah skor penilaian sebesar 147, skor rata-rata keseluruhan sebesar 3,7 dan skor rata-rata hasil apabila diubah dalam bentuk skor standar 100 sebesar 92,5. Nilai tersebut termasuk kategori layak. Berdasarkan hasil uji coba lapangan terbatas pada aspek pembelajaran dengan delapan indikator penilaian menghasilkan data sebagai berikut, yaitu jumlah skor penilaian sebesar 151, rata-rata skor keseluruhan sebesar 3,7 dan skor rata-rata hasil apabila diubah dalam bentuk skor standar 100 sebesar 92,5. Nilai tersebut termasuk kategori layak.

Komentar dan saran umum yang diberikan siswa uji coba lapangan terbatas mengenai media pembelajaran yang dikembangkan adalah medianya sangat menarik, jelas, mudah dipahami dan dengan adanya media pembelajaran ini mereka dapat belajar di rumah karena mudah dioperasikan oleh siswa. Berdasarkan

analisa hasil uji coba lapangan terbatas dapat disimpulkan bahwa program media pembelajaran interaktif ini menarik dan sangat layak baik dalam aspek tampilan, materi, dan pembelajaran. Selain itu media ini juga dapat membantu siswa untuk belajar. Oleh karena itu tidak dilakukan revisi atau pembenahan dalam media ini.

4. Hasil Uji Coba Lapangan Utama, Analisis, dan Revisi.

Uji coba lapangan utama dilaksanakan pada tanggal 17 Desember 2015. Uji coba ini dilaksanakan pada siswa calon pengguna dengan responden berjumlah 20 siswa. Uji coba lapangan utama dilaksanakan di ruang kelas VIIA. Aspek yang dinilai adalah tampilan, materi, dan pembelajaran.

Berdasarkan hasil uji coba lapangan utama pada aspek tampilan dengan sebelas indikator penilaian menghasilkan data sebagai berikut, yaitu jumlah skor penilaian sebesar 37,8 skor rata-rata keseluruhan sebesar 3,43; dan skor rata-rata hasil apabila diubah dalam bentuk skor standar 100 sebesar 85,75. Nilai tersebut berdasarkan perhitungan skala kualitas media pada bab III termasuk kategori layak. Berdasarkan hasil uji coba lapangan utama pada aspek materi dengan delapan indikator penilaian menghasilkan data sebagai berikut, yaitu jumlah skor penilaian sebesar 28,5; skor rata-rata keseluruhan sebesar 3,56; dan skor rata-rata hasil apabila diubah dalam bentuk skor standar 100 sebesar 89. Nilai tersebut termasuk kategori layak. Berdasarkan hasil uji coba lapangan utama pada aspek pembelajaran dengan delapan indikator penilaian menghasilkan data sebagai berikut, yaitu jumlah skor penilaian sebesar 28,35; rata-rata skor keseluruhan

sebesar 3,54; dan skor rata-rata hasil apabila diubah dalam bentuk skor standar 100 sebesar 88,5 nilai tersebut termasuk kategori layak.

Saran umum yang diberikan siswa mengarah kepada saran yang menyatakan kelebihan media adalah musik *background* dalam multimedia interaktif tidak mengganggu konsentrasi saat pembelajaran, siswa merasa penasaran dan ingin mengetahui jawaban soal yang benar pada evaluasi, siswa merasa lebih senang belajar menggunakan multimedia interaktif dibanding dengan kelas biasa, media pembelajaran sangat menarik sehingga materi mudah dipahami, dengan adanya media pembelajaran ini membuat siswa lebih rajin untuk belajar,

Berdasarkan analisa hasil uji coba lapangan utama dapat disimpulkan bahwa program media pembelajaran interaktif ini menarik dan sangat layak baik dalam aspek tampilan, materi, dan pembelajaran. Selain itu media ini juga dapat membantu siswa untuk belajar khususnya dalam mempraktekkan tari Gambyong Pareanom, menumbuhkan semangat belajar, dan keinginan untuk terus belajar menggunakan media pembelajaran interaktif. Oleh karena itu tidak dilakukan revisi atau pembenahan dalam media pembelajaran ini.

E. Kajian Produk Akhir

Hasil penelitian ini adalah terciptanya media pembelajaran interaktif tari Gambyong Pareanom untuk pembelajaran kelas VII di SMP. Media pembelajaran interaktif tari Gambyong Pareanom dapat digunakan secara klasikal maupun mandiri. Media pembelajaran interaktif ini memiliki tiga komponen utama yaitu materi, evaluasi, dan galeri. Pada komponen materi dilengkapi dengan teks penjelasan, foto rias dan busana tari Gambyong Pareanom, deskripsi gerakan,

iringan tari gambyong Pareanom, video sekaran tari Gambyong Pareanom, dan video tari Gambyong Pareanom secara utuh lengkap dengan kostum dan iringan. Pada komponen evaluasi disajikan dua pilihan jenis evaluasi yaitu menjodohkan dan soal pilihan. Jenis evaluasi soal menjodohkan berupa menjodohkan antara soal dengan pilihan jawaban. Jenis evaluasi soal pilihan mengenai foto dan nama kostum yang digunakan tari Gambyong pareanom. Pada komponen galeri disajikan foto pose gerak tari gambyong pareanom dan foto ragam variasi kostum tari gambyong pareanom.

Media pembelajaran interaktif tari Gambyong Pareanom memiliki lima komponen pendukung yaitu intro, petunjuk, pendahuluan, profil dan daftar pustaka. Komponen intro merupakan halaman pembuka pada media pembelajaran dan menunjukkan judul media; komponen petunjuk berisi tentang petunjuk penggunaan media pembelajaran; komponen pendahuluan menjelaskan tentang standar kompetensi, dan kompetensi dasar; komponen profil berisi tentang profil pengembang, profil dosen pembimbing, profil ahli materi dan profil ahli media: daftar pustaka berisi tentang buku dan link internet yang digunakan sebagai referensi penyusunan materi.

Berdasarkan hasil evaluasi ahli materi, diperoleh hasil penilaian pada aspek kebenaran konsep memiliki skor rata-rata hasil sebesar 87,5 dan termasuk kategori layak. Aspek materi memiliki skor rata-rata hasil sebesar 90 dan termasuk kategori layak. Aspek pembelajaran memiliki skor rata-rata hasil sebesar 85 dan termasuk kategori layak. Berdasarkan hasil evaluasi ahli media diperoleh hasil penilaian pada aspek tampilan memiliki skor rata-rata hasil sebesar 86 dan

termasuk kategori layak. Aspek pemrograman memiliki skor rata-rata hasil sebesar 92,5 dan termasuk kategori layak.

Berdasarkan hasil uji coba lapangan terbatas diperoleh hasil penilaian pada aspek tampilan memiliki skor rata-rata hasil sebesar 90 dan termasuk kategori layak. Aspek materi memiliki skor rata-rata hasil sebesar 92,5 dan termasuk kategori layak. Aspek pembelajaran memiliki skor rata-rata hasil sebesar 92,5 dan termasuk kategori layak. Berdasarkan hasil uji coba lapangan utama diperoleh hasil penilaian pada aspek tampilan memiliki skor rata-rata hasil sebesar 85,75 dan termasuk kategori layak. Aspek materi memiliki skor rata-rata hasil sebesar 89 dan termasuk kategori layak. Aspek pembelajaran memiliki skor rata-rata hasil sebesar 88,5 dan termasuk kategori layak.

Kelebihan yang terdapat pada media pembelajaran ini adalah:

1. Media pembelajaran ini bersifat interaktif, sehingga arah pembelajaran dapat ditentukan sendiri oleh pengguna dan membuat pengguna lebih aktif.
2. Tombol pengaturan background selalu ada disetiap halaman sehingga pengguna dapat mengatur background sesuai yang pengguna inginkan.
3. Media pembelajaran ini dilengkapi teks penjelasan, foto rias dan busana, foto berbagai variasi kostum, video tari Gambyong Pareanom, video sekaran tari Gambyong Pareanom, iringan tari Gambyong Pareanom, sejarah tari Gambyong Pareanom dan deskripsi gerak tari Gambyong Pareanom.
4. Tampilan pada media pembelajaran dibuat dengan sederhana agar layar tidak penuh dengan gambar.

5. Media pembelajaran ini dilengkapi dengan evaluasi tentang sejarah dan kostum tari Gambyong Pareanom.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Kesimpulan yang diperoleh dari hasil penelitian pengembangan multimedia interaktif pembelajaran tari Gambyong Pareanom untuk siswa SMP ini sebagai berikut.

1. Hasil penelitian ini adalah multimedia interaktif pembelajaran tari Gambyong Pareanom untuk mata pelajaran Seni Budaya di SMP dalam bentuk keping VCD. Media pembelajaran interkatif ini dilengkapi dengan teks penjelasan materi, video peraga, dan evaluasi materi.
2. Pengembangan media ini dilakukan dalam tiga tahap. Tahap pertama adalah studi pendahuluan, kegiatan yang dilakukan adalah analisis kebutuhan dan studi literal, tahap kedua adalah pengembangan produk media pembelajaran, kegiatan yang dilakukan adalah membuat desain materi pembelajaran, membuat *flowchart*, membuat *storyboard*, pengumpulan bahan pendukung, memproduksi media pembelajaran, dan pengemasan produk, dan tahap yang terakhir adalah melakukan uji coba produk.

Hasil evaluasi ahli materi pada aspek kebenaran konsep memiliki skor rata-rata hasil sebesar 87.5, aspek materi memiliki skor rata-rata hasil sebesar 90, aspek pembelajaran memiliki skor rata-rata hasil sebesar 85, maka ketiganya termasuk kategori layak. Hasil evaluasi ahli media tahap pertama pada aspek tampilan memiliki skor rata-rata hasil sebesar 86, dan aspek pemrograman memiliki skor rata-rata hasil sebesar 92,5 maka ketiganya termasuk kategori

layak. Hasil uji coba lapangan terbatas dengan subjek uji coba sebanyak 5 orang pada aspek tampilan memiliki skor rata-rata hasil sebesar 90, aspek materi memiliki skor rata-rata hasil sebesar 92,5, aspek pembelajaran memiliki skor rata-rata hasil sebesar 92,5, maka semuanya termasuk kategori layak. Hasil uji coba lapangan utama dengan subjek uji coba sebanyak 20 orang pada aspek tampilan memiliki skor rata-rata hasil sebesar 85,75, aspek materi memiliki skor rata-rata hasil sebesar 89, aspek pembelajaran memiliki skor rata-rata hasil sebesar 88,5, maka semuanya termasuk kategori layak. Berdasarkan analisis hasil evaluasi ahli materi dan ahli media, serta uji coba lapangan terbatas dan lapangan utama dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan ini layak digunakan sebagai media pembelajaran tari daerah setempat.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Tari Gambyong Pareanom untuk Siswa SMP, disarankan kepada:

1. Guru Mata Pelajaran Seni Budaya Seni Tari tingkat SMP
 - a. Media pembelajaran ini dapat dimanfaatkan sebaik-baiknya sebagai salah satu alternatif media pembelajaran tari daerah setempat.
 - b. Media pembelajaran ini dapat diperluas kepada sekolah lain yang menjadikan seni tari sebagai mata pelajaran seni budaya dengan seijin pengembang.
 - c. Dapat dilakukan pengembangan terhadap media pembelajaran dengan materi tari yang berbeda.

LAMPIRAN 1

**Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar
Mata Pelajaran Seni Budaya (Seni Tari) SMP
KURIKULUM TINGKAT SATUAN PENDIDIKAN**

Kelas VII

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
Semester 1	
5. Mengapresiasi Karya Seni Tari	5.1. Mengidentifikasi jenis karya seni tari tunggal daerah setempat
	5.2. Menampilkan sikap apresiatif terhadap keunikan seni tari tunggal daerah setempat
6. Mengekspresikan diri melalui karya seni tari	6.1. Mengeksplorasi pola lantai gerak tari tunggal daerah setempat
	6.2. Memperagakan tari tunggal daerah setempat
Semester 2	
13. Mengapresiasi Karya Seni Tari	13.1. Mengidentifikasi jenis karya seni tari berpasangan/kelompok daerah setempat
	13.2. Menampilkan sikap apresiatif terhadap keunikan seni tari berpasangan/kelompok daerah setempat
14. Mengekspresikan diri melalui karya seni tari	14.1. Mengeksplorasi pola lantai gerak tari berpasangan/kelompok daerah setempat
	14.2. Memperagakan tari tunggal dan berpasangan/kelompok daerah setempat

Kelas VIII

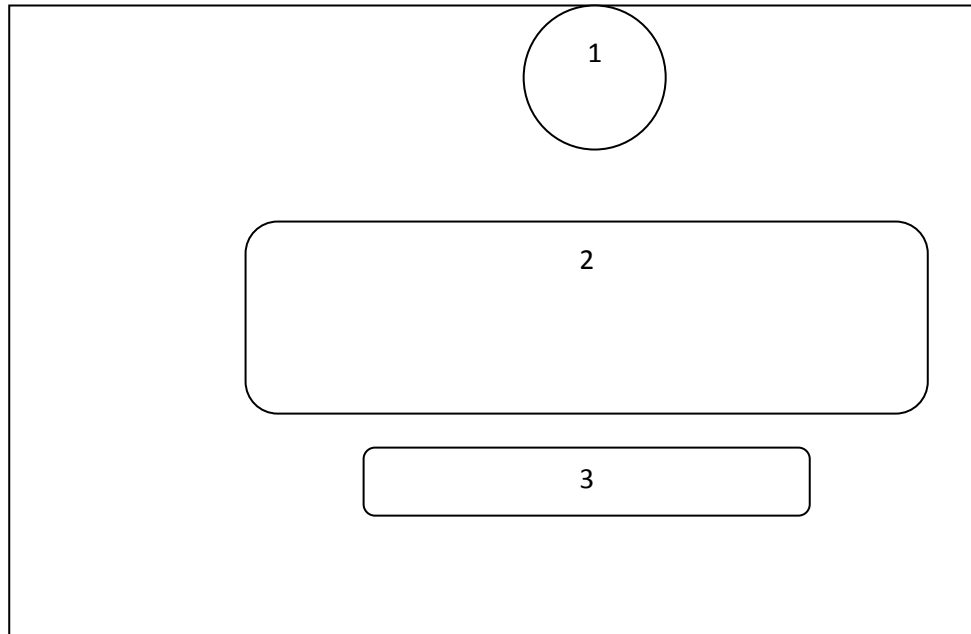
Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
Semester 1	
5. Mengapresiasi Karya Seni Tari	5.1. Mengidentifikasi jenis karya seni tari tunggal nusantara
	5.2. Menampilkan sikap apresiatif terhadap keunikan seni tari tunggal nusantara
6. Mengekspresikan diri melalui karya seni tari	6.1. Mengeksplorasi pola lantai gerak tari tunggal nusantara
	6.2. Memperagakan tari tunggal nusantara
Semester 2	
13. Mengapresiasi Karya Seni Tari	13.1. Mengidentifikasi jenis karya seni tari berpasangan/kelompok nusantara
	13.2. Menampilkan sikap apresiatif terhadap keunikan seni tari berpasangan/ kelompok nusantara
14. Mengekspresikan diri melalui karya seni tari	14.1. Mengeksplorasi pola lantai gerak tari berpasangan/kelompok nusantara
	14.2. Menyiapkan pementasan tari berpasangan/kelompok Nusantara
	14.3. Mementaskan tari tunggal dan berpasangan/kelompok nusantara

Kelas IX

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
Semester 1	
5. Mengapresiasi Karya Seni Tari	5.1. Mengidentifikasi jenis karya seni tari mancanegara di Asia
	5.2. Menampilkan sikap apresiatif terhadap keunikan seni mancanegara di Asia
6. Mengekspresikan diri melalui karya seni tari	6.1. Mengeksplorasi gerak tari kreasi berdasarkan tari Nusantara
	6.2. Menampilkan tari kreasi berdasarkan tari Nusantara
Semester 2	
13. Mengapresiasi Karya Seni Tari	13.1. Mengidentifikasi jenis karya seni tari mancanegara di luar Asia
	13.2. Menampilkan sikap apresiatif terhadap keunikan seni tari mancanegara di luar Asia
14. Mengekspresikan diri melalui karya seni tari	14.1. Mengeksplorasi gerak tari kreasi berdasarkan tari mancanegara di luar Asia
	14.2. Menciptakan tari kreasi berdasarkan tari mancanegara di luar Asia
	14.3. Menyiapkan pertunjukan tari di sekolah
	14.4. Menggelar pertunjukan tari di sekolah

LAMPIRAN 2

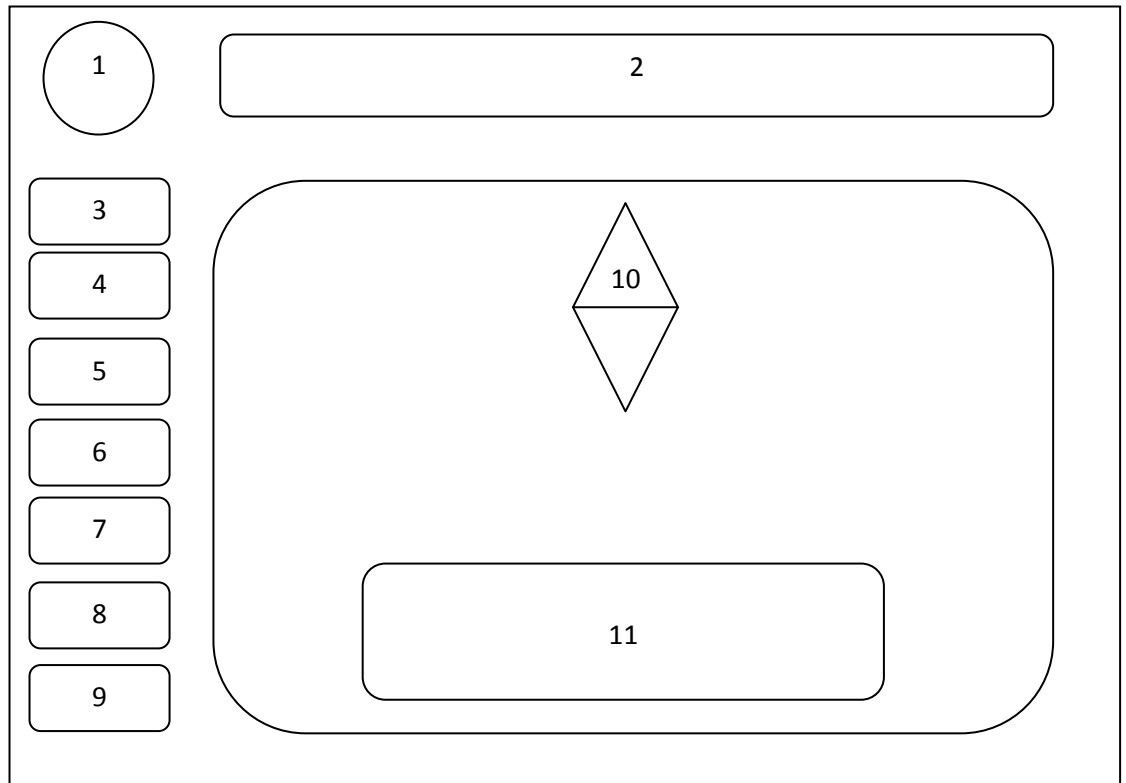
1. Halaman Intro



Keterangan:

1. Logo UNY
2. Kata selamat datang di media pembelajaran interaktif tari Gambyong Pareanom
3. Penyusun

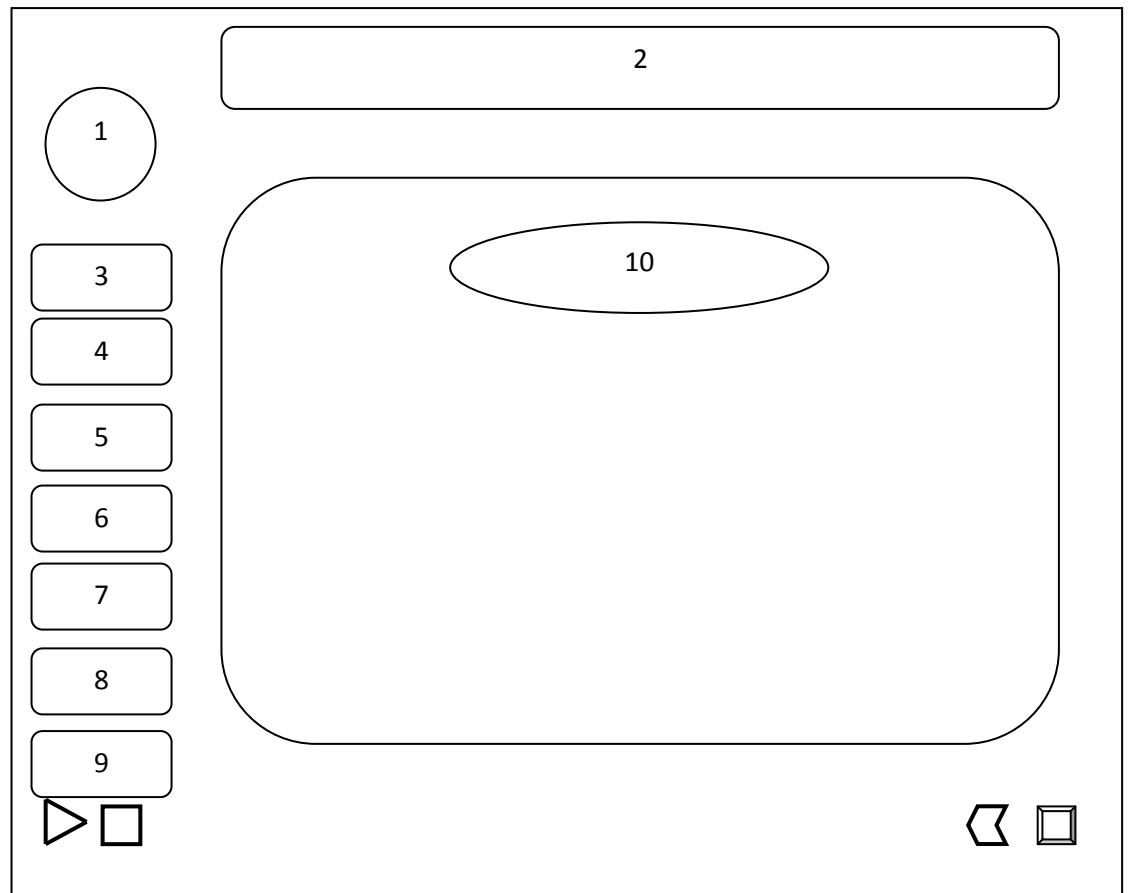
2. Halaman Home







Keterangan:

1. Logo UNY
2. Judul media pembelajaran
3. Tombol petunjuk
4. Tombol pendahuluan
5. Tombol materi
6. Tombol galeri
7. Tombol profil
8. Tombol evaluasi
9. Tombol daftar pustaka
10. Gambar penari
11. Tujuan media pembelajaran

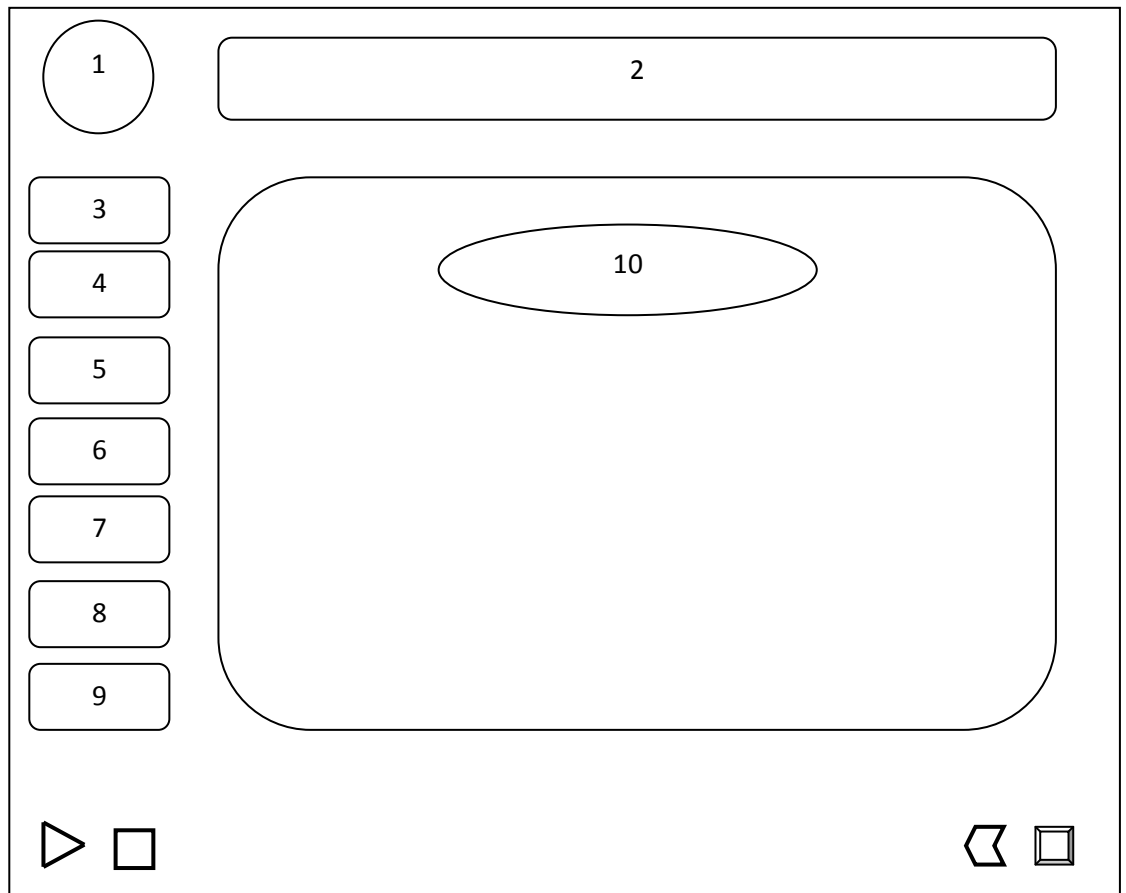
3. Halaman Petunjuk



Keterangan:

- | | |
|---|---|
| 1. Logo UNY
background | 11.  = tombol play |
| 2. Judul media pembelajaran
background | 12.  = tombol stop |
| 3. Tombol petunjuk | 13.  = tombol back |
| 4. Tombol pendahuluan | 14.  = tombol home |
| 5. Tombol materi | |
| 6. Tombol galeri | |
| 7. Tombol profil | |
| 8. Tombol evaluasi | |
| 9. Tombol daftar pustaka | |
| 10. Judul halaman petunjuk | |

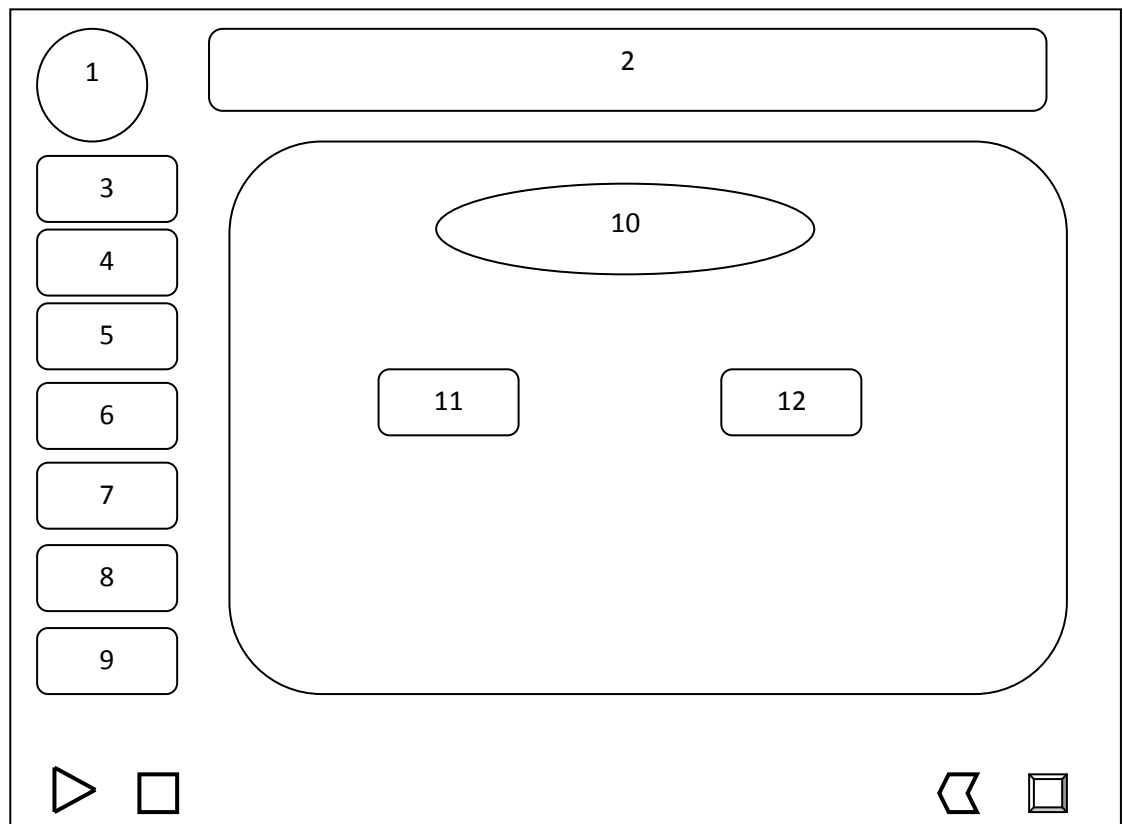
4. Halaman Pendahuluan



Keterangan:


- | | |
|---|--------------------|
| 1. Logo UNY
background | 11. = tombol play |
| 2. Judul media pembelajaran
background | 12. = tombol stop |
| 3. Tombol petunjuk | 13. = tombol back |
| 4. Tombol pendahuluan | 14. = tombol home |
| 5. Tombol materi | |
| 6. Tombol galeri | |
| 7. Tombol profil | |
| 8. Tombol evaluasi | |
| 9. Tombol daftar pustaka | |
| 10. Judul halaman pendahulua | |


5. Halaman Materi





Keterangan:

1. Logo UNY
2. Judul media pembelajaran
3. Tombol petunjuk
4. Tombol pendahuluan
5. Tombol materi
6. Tombol galeri
7. Tombol profil
8. Tombol evaluasi
9. Tombol daftar pustaka
10. Judul materi
11. Tombol materi apresiasi
12. Tombol materi ekspresi

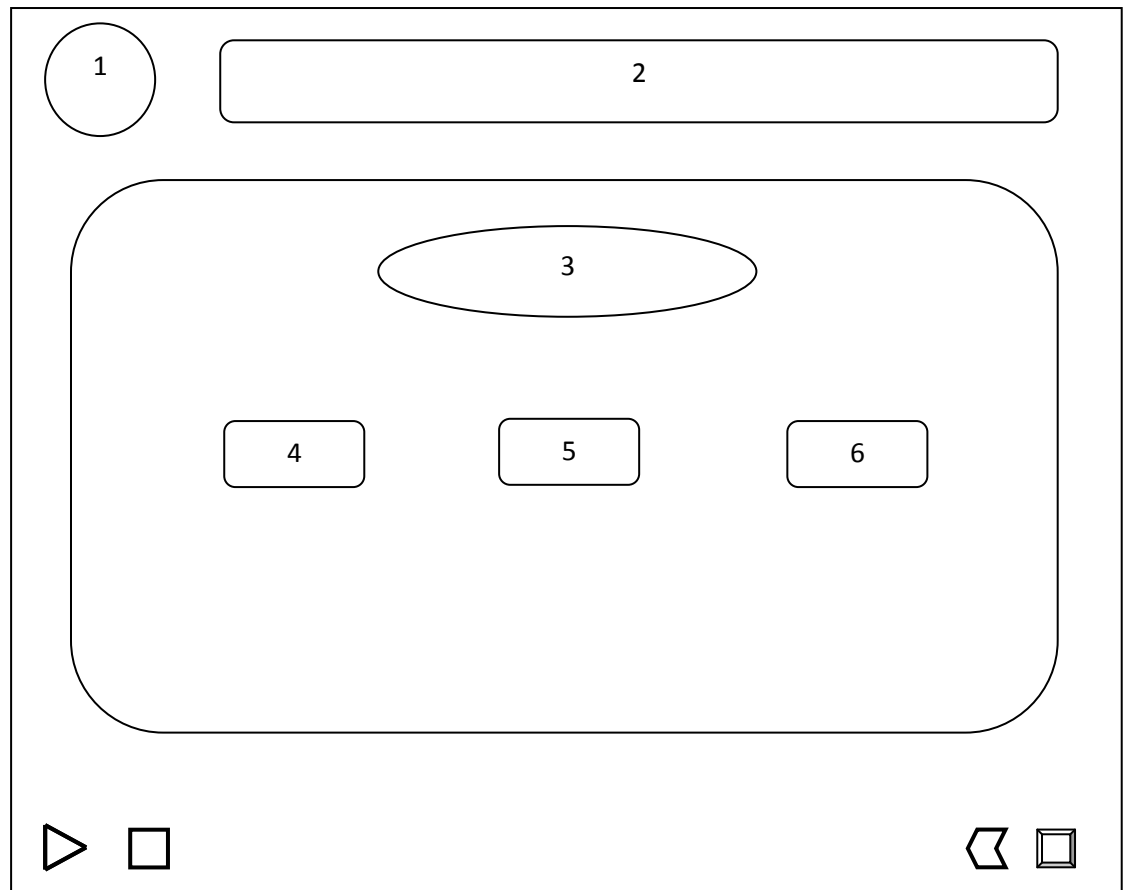
13.  = tombol play

14.  = tombol stop





15.  = tombol back

16.  = tombol home

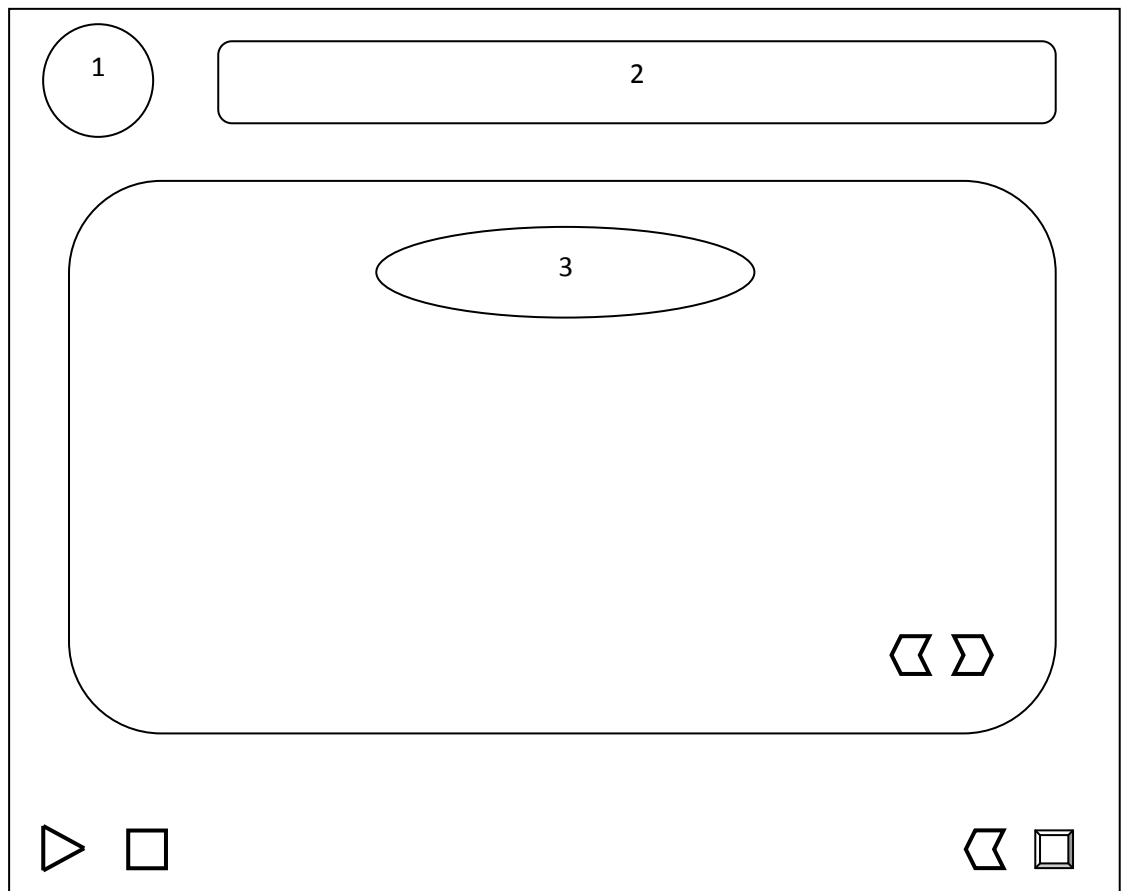
6. Halaman Materi Apresiasi



Keterangan:

1. Logo UNY
2. Judul media pembelajaran
3. Judul materi apresiasi
4. Materi sejarah
5. Materi rias dan busana
6. Materi iringan
7.  = tombol play backsound
8.  = tombol stop backsound
9.  = tombol back
10.  = tombol home

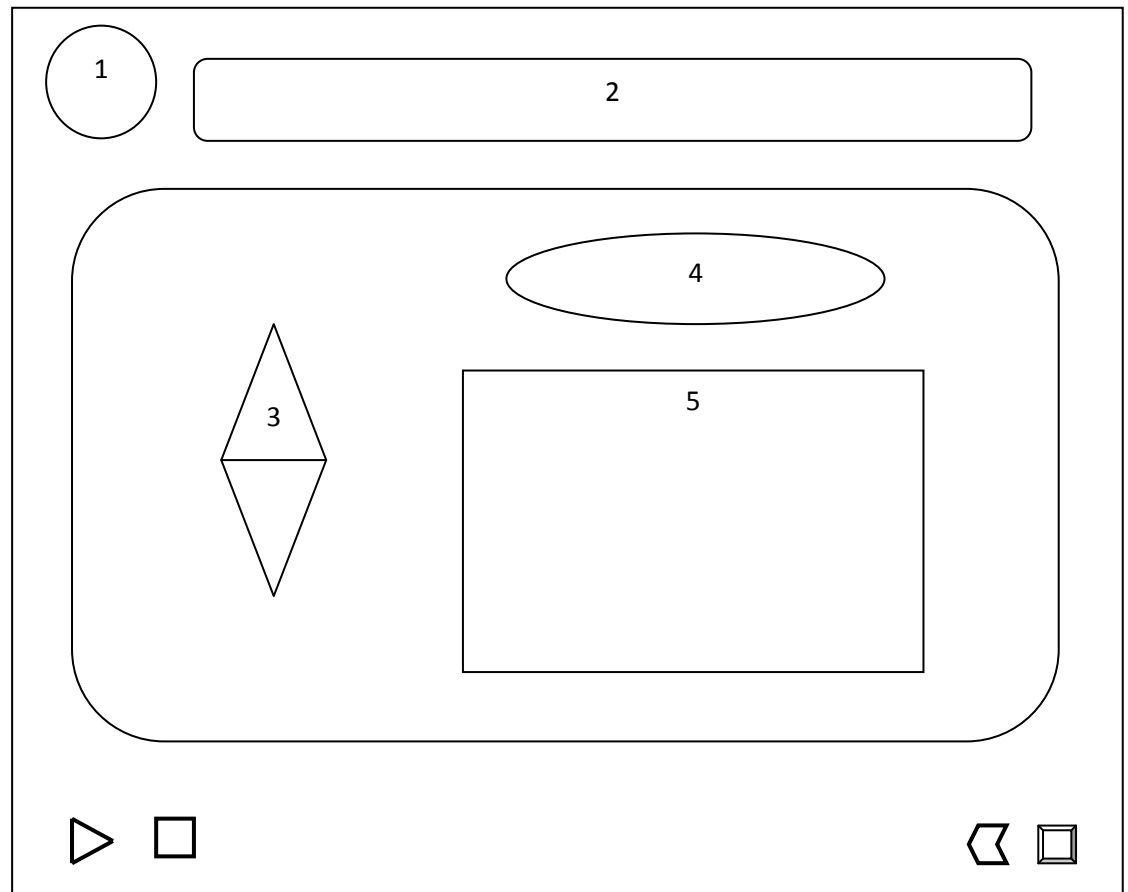
7. Halaman Apresiasi Sejarah







Keterangan:

1. Logo UNY
2. Judul media pembelajaran
3. Judul materi sejarah
4.  = tombol play background
5.  = tombol stop background
6.  = tombol back
7.  = tombol home

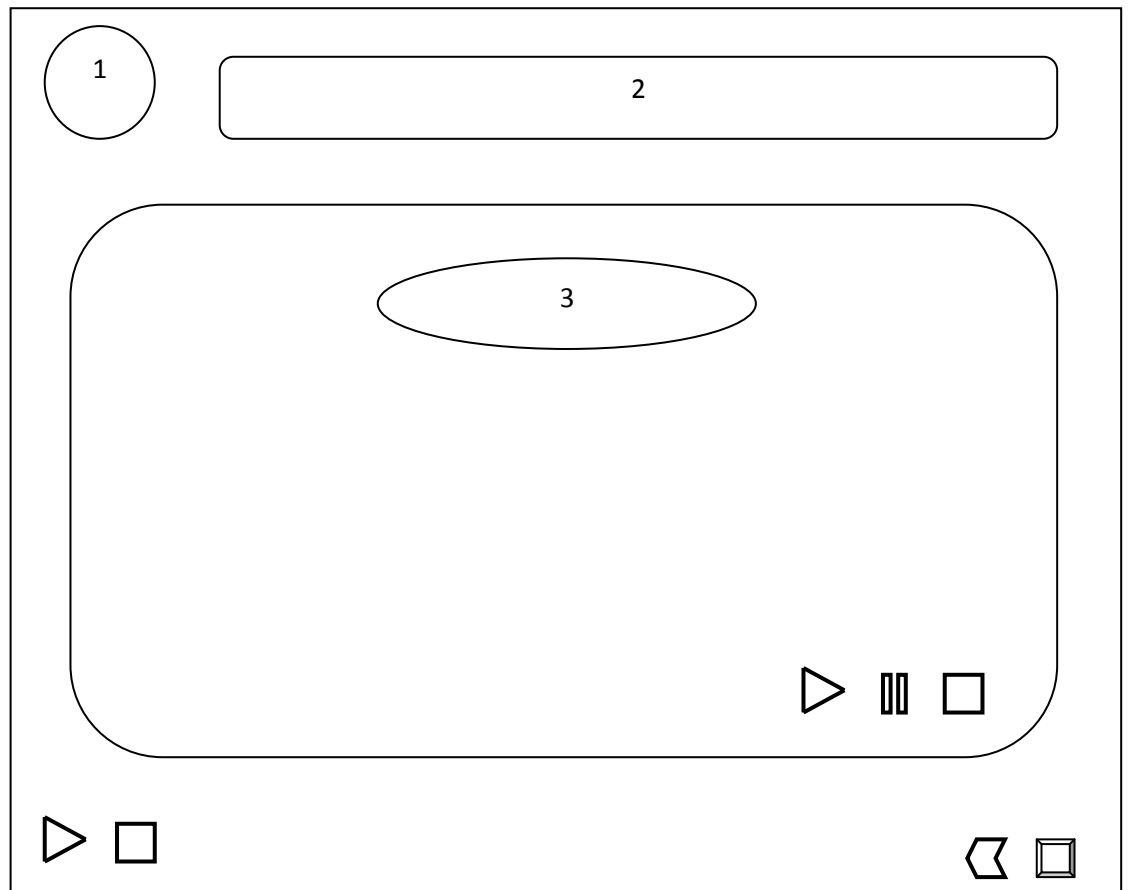
8. Halaman Rias dan Busana




Keterangan:

1. Logo UNY
2. Judul media pembelajaran
3. Gambar Penari
4. Nama kostum
5. Foto kostum
6.  = tombol play backsound
7.  = tombol stop backsound
8.  = tombol back
9.  = tombol home

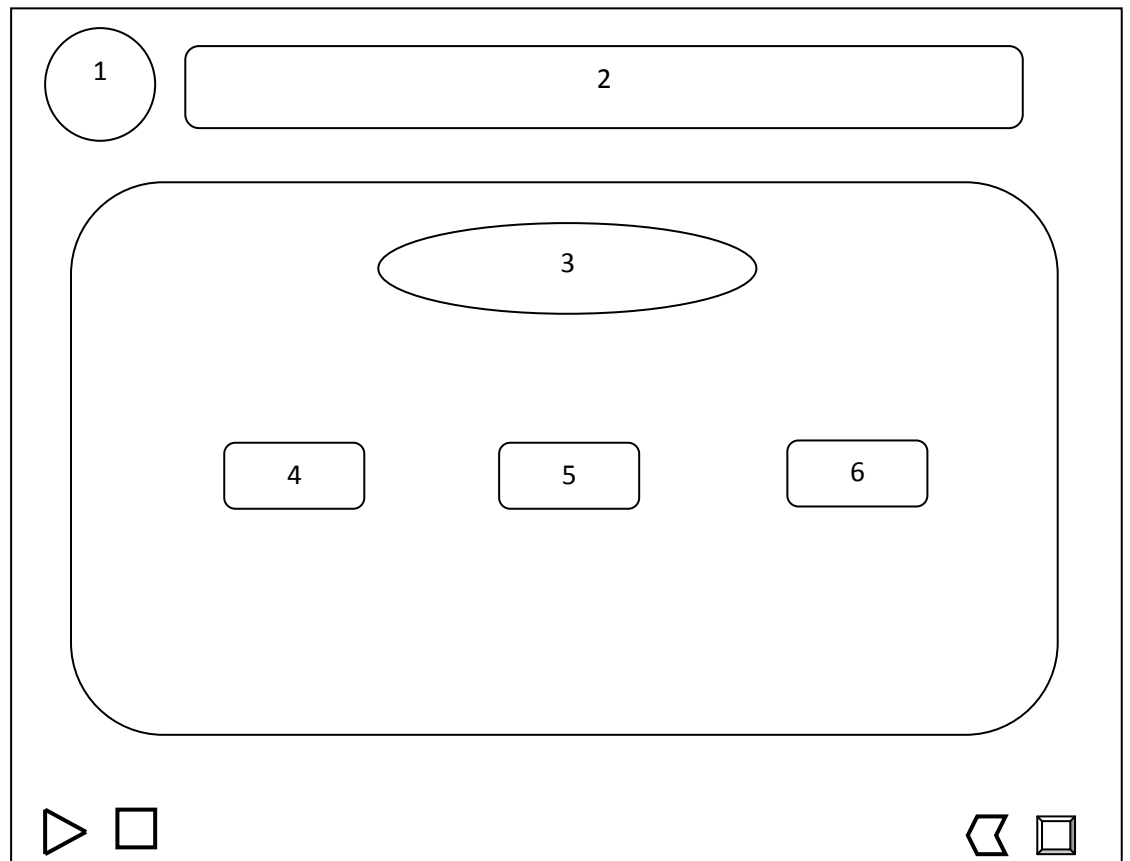
9. Halaman Iringan







Keterangan:

1. Logo UNY
2. Judul media pembelajaran
3. Judul iringan
4.  = tombol play background
5.  = tombol stop background
6.  = tombol back
7.  = tombol home

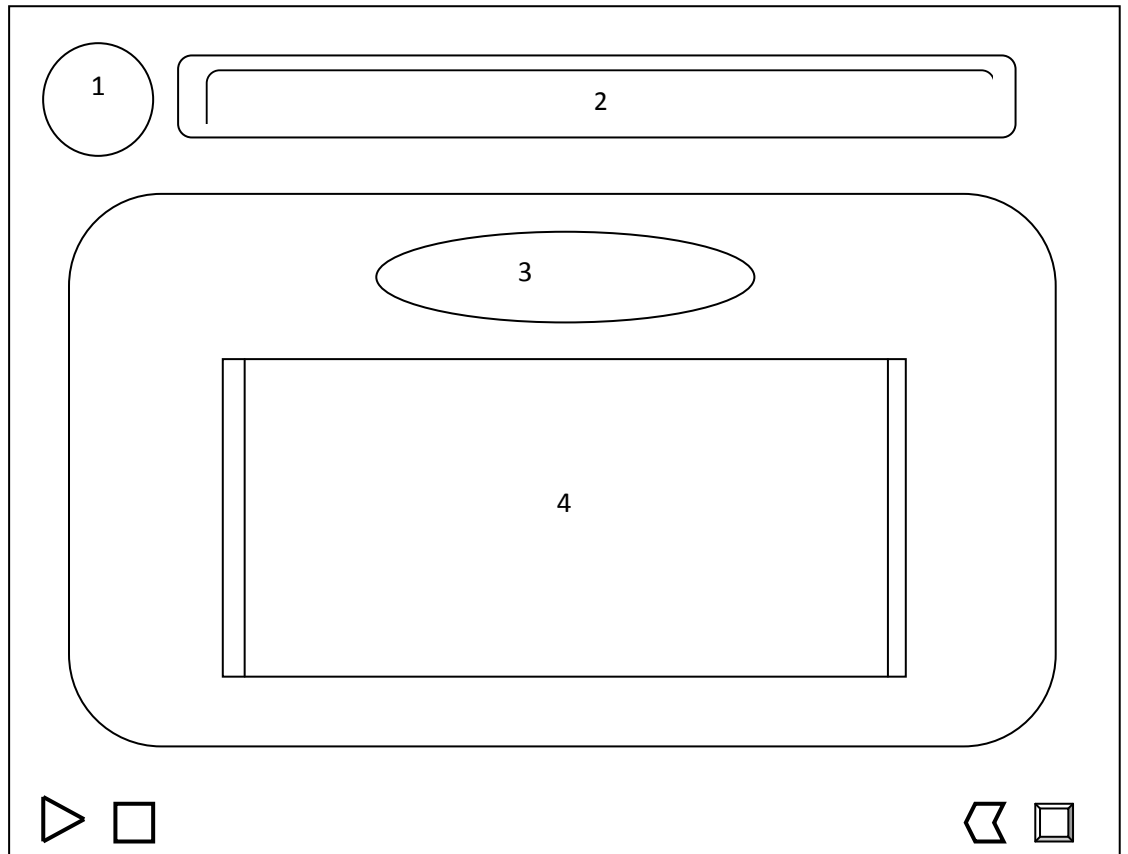
10. Halaman Materi Ekspresi







Keterangan:

1. Logo UNY
2. Judul media pembelajaran
3. Judul ekspresi
4. Deskripsi gerak
5. Video sekaran gerak
6. Video tari Gambyong Pareanom secara utuh
7.  = tombol play backsound
8.  = tombol stop backsound
9.  = tombol back
10.  = tombol home

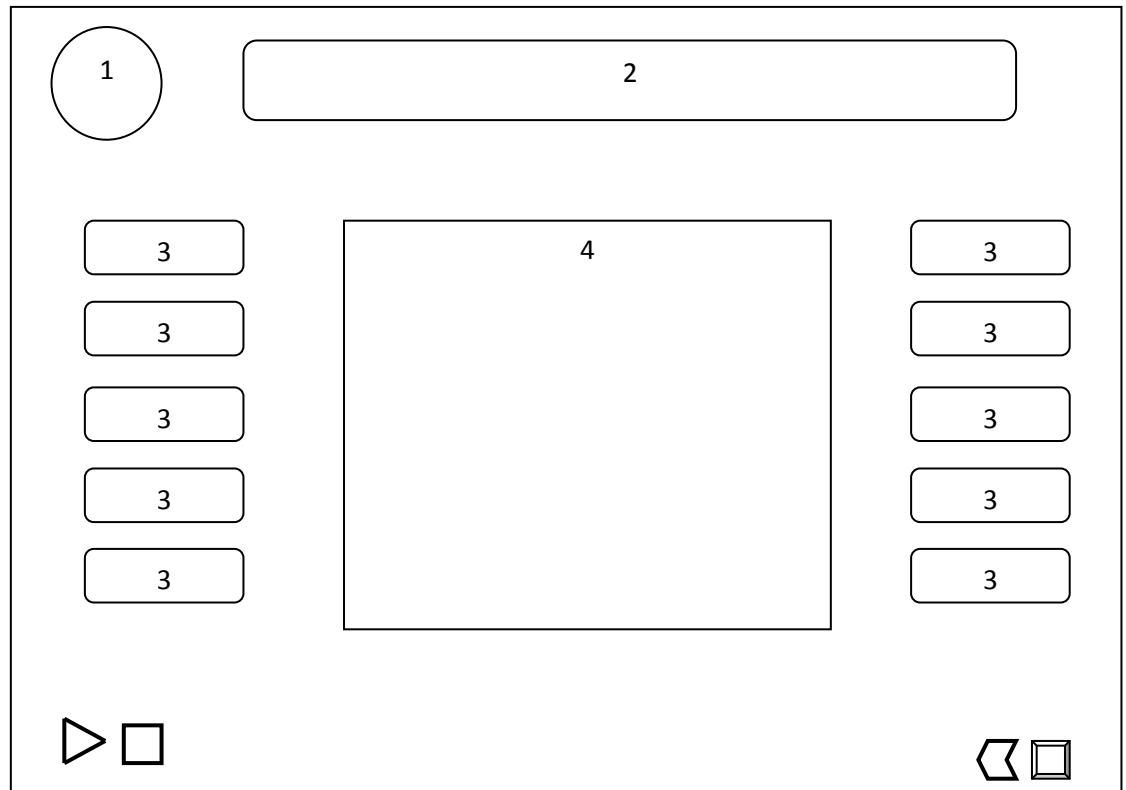
11. Halaman Deskripsi Gerak Tari







Keterangan:

1. Logo UNY
2. Judul media pembelajaran
3. Judul diskripsi gerak tari
4. Deskripsi gerak tari
5.  = tombol play backsound
6.  = tombol stop backsound
7.  = tombol back
8.  = tombol home

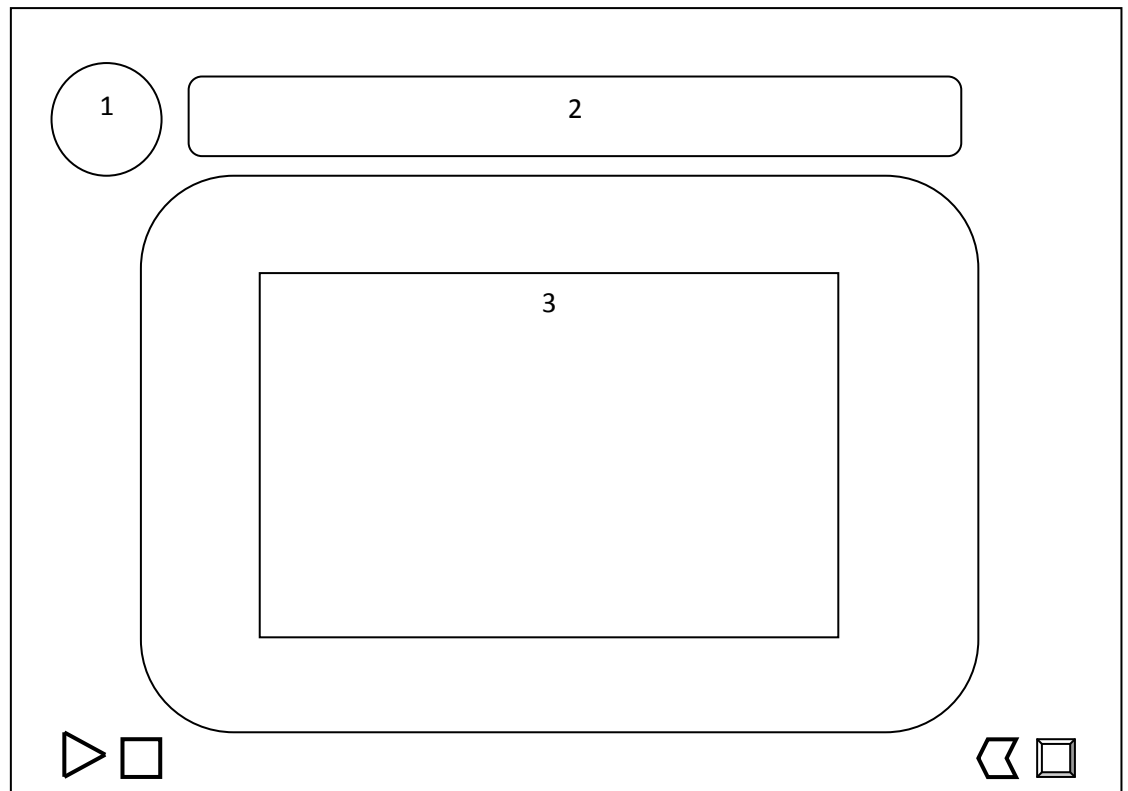
12. Halaman video sekaran tari Gambyong Poreanom



Keterangan:

1. Logo UNY
2. Judul media pembelajaran
3. Judul ekspresi
4. Deskripsi gerak
5. Video sekaran gerak
6.  = tombol play background
7.  = tombol stop background
9.  = tombol back
10.  = tombol home

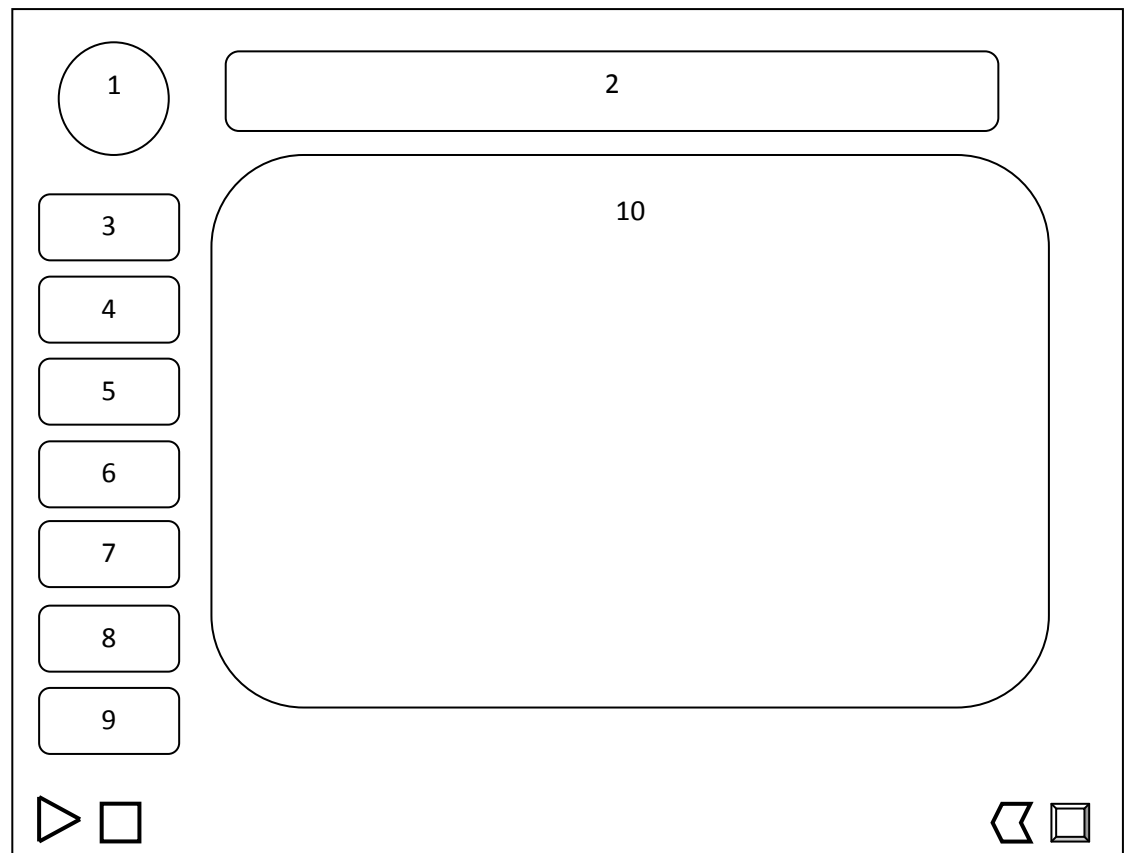
13. Halaman tari Gambyong Pareanom utuh



Keterangan:





1. Logo UNY
2. Judul media pembelajaran
3. Video tari Gambyong Pareanom utuh
4.  = tombol play backsound
5.  = tombol stop backsound
6.  = tombol back
7.  = tombol home

14. Halaman Galeri

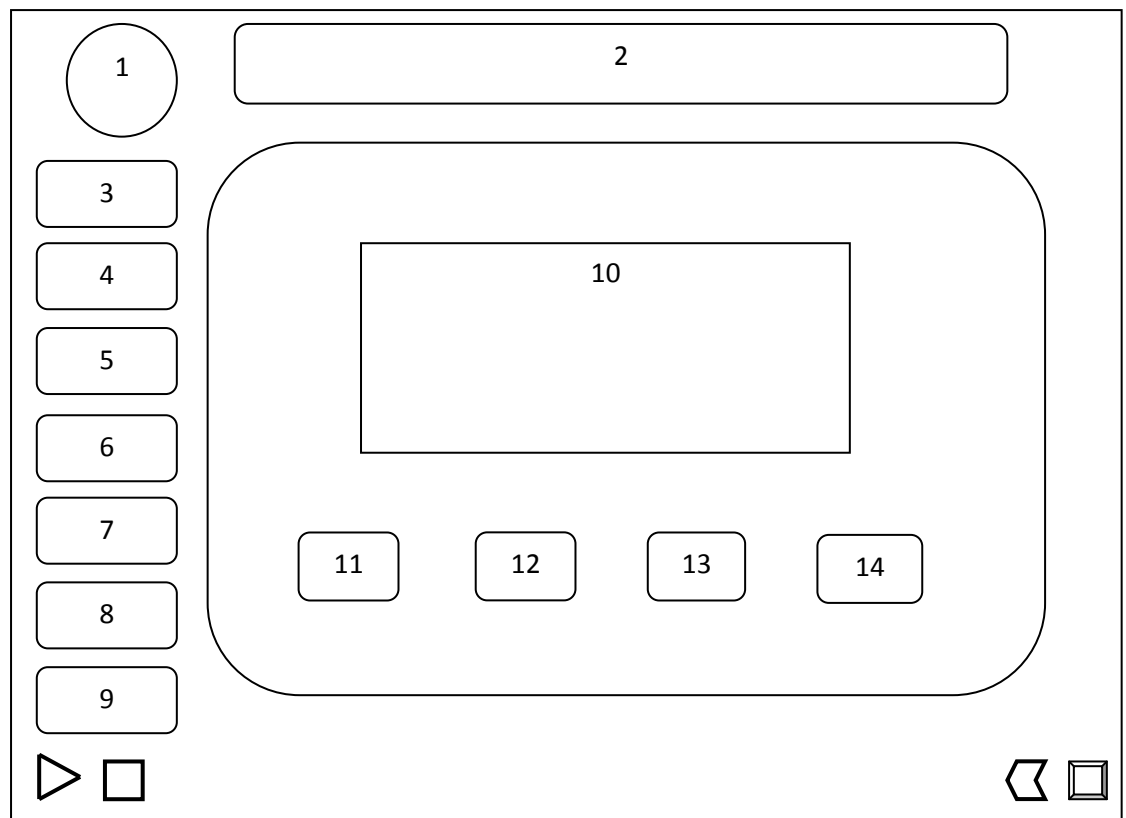


Keterangan:

1. Logo UNY
background
2. Judul media pembelajaran
background
3. Tombol petunjuk
4. Tombol pendahuluan
5. Tombol materi
6. Tombol galeri
7. Tombol profil
8. Tombol evaluasi
9. Tombol daftar pustaka
10. Gambar tari Gambyong Pareanom

11.  = tombol play12.  = tombol stop13.  = tombol back14.  = tombol home

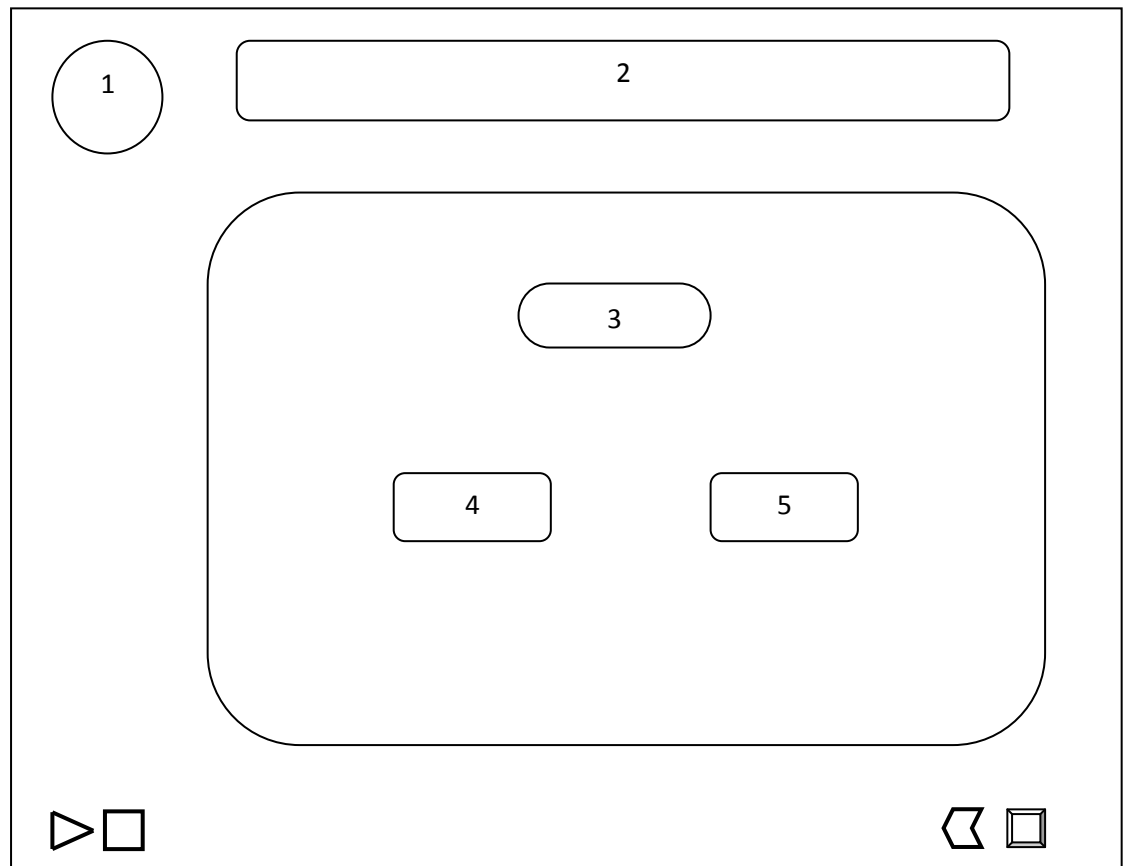
14. Halaman Profil







Keterangan:

- | | |
|--------------------------------|------------------------------|
| 1. Logo UNY | 11. Tombol dosen ahli materi |
| 2. Judul media pembelajaran | 12. Tombol dosen ahli media |
| 3. Tombol petunjuk background | 13. ▷ = tombol play |
| 4. Tombol pendahuluan | 14. □ = tombol stop |
| 5. Tombol materi | 15. ◀ = tombol back |
| 6. Tombol galeri | 16. ◻ = tombol home |
| 7. Tombol profil | |
| 8. Tombol evaluasi | |
| 9. Tombol daftar pustaka | |
| 10. Profil pengembang | |
| 11. Tombol dosen pembimbing I | |
| 12. Tombol dosen pembimbing II | |

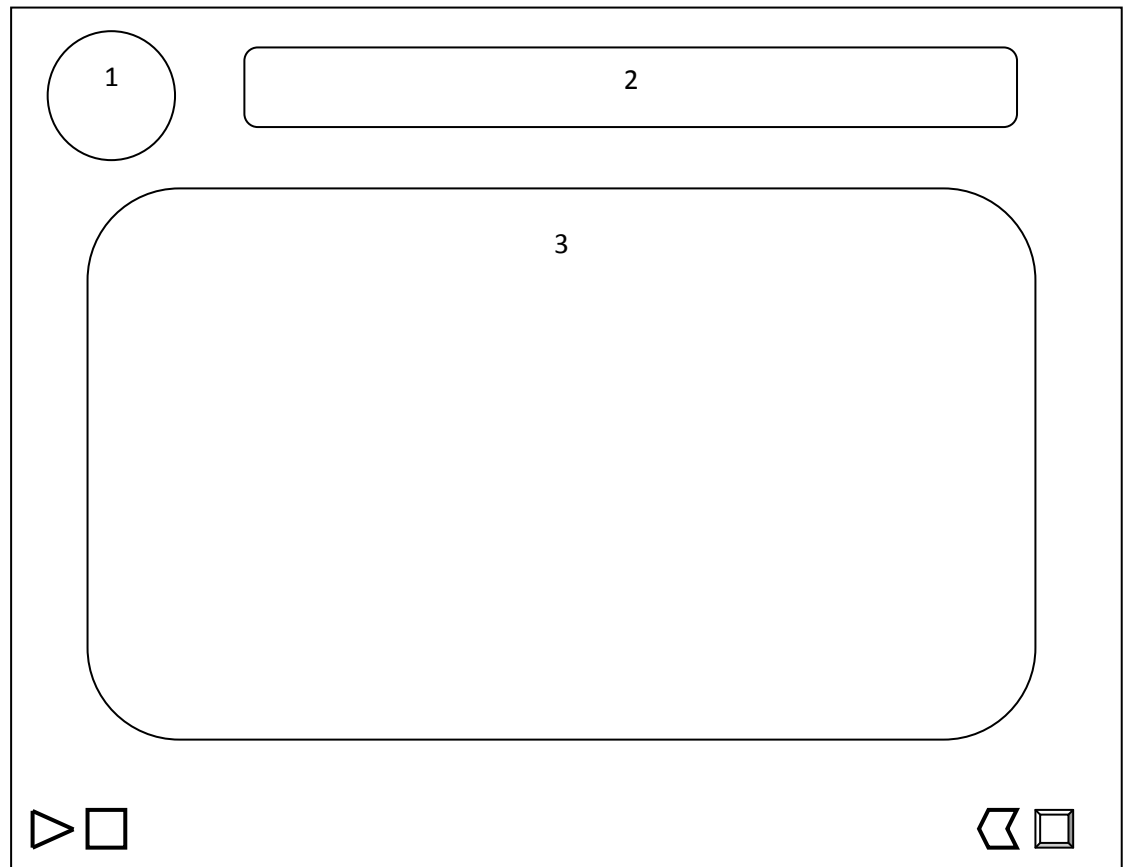
16. Halaman evaluasi





Keterangan :

1. Logo UNY
2. Judul media pembelajaran
3. Judul evaluasi
4. Tombol evaluasi menjodohkan
5. Tombol evaluasi pilihan
6.  = tombol play backsound
7.  = tombol stop backsound
8.  = tombol back
9.  = tombol home

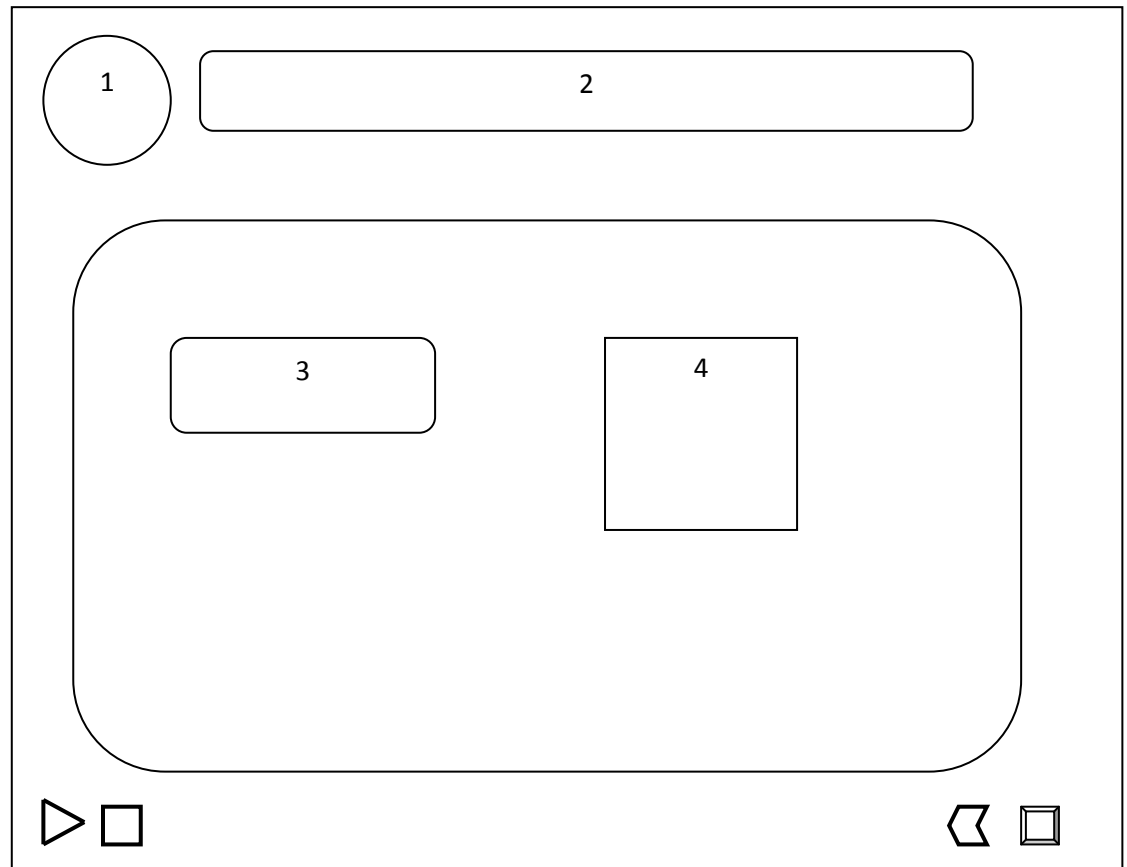
17. Halaman evaluasi menjodohkan







Keterangan :

1. Logo UNY
2. Judul media pembelajaran
3. Soal Evaluasi
4.  = tombol play backsound
5.  = tombol stop backsound
6.  = tombol back
7.  = tombol home

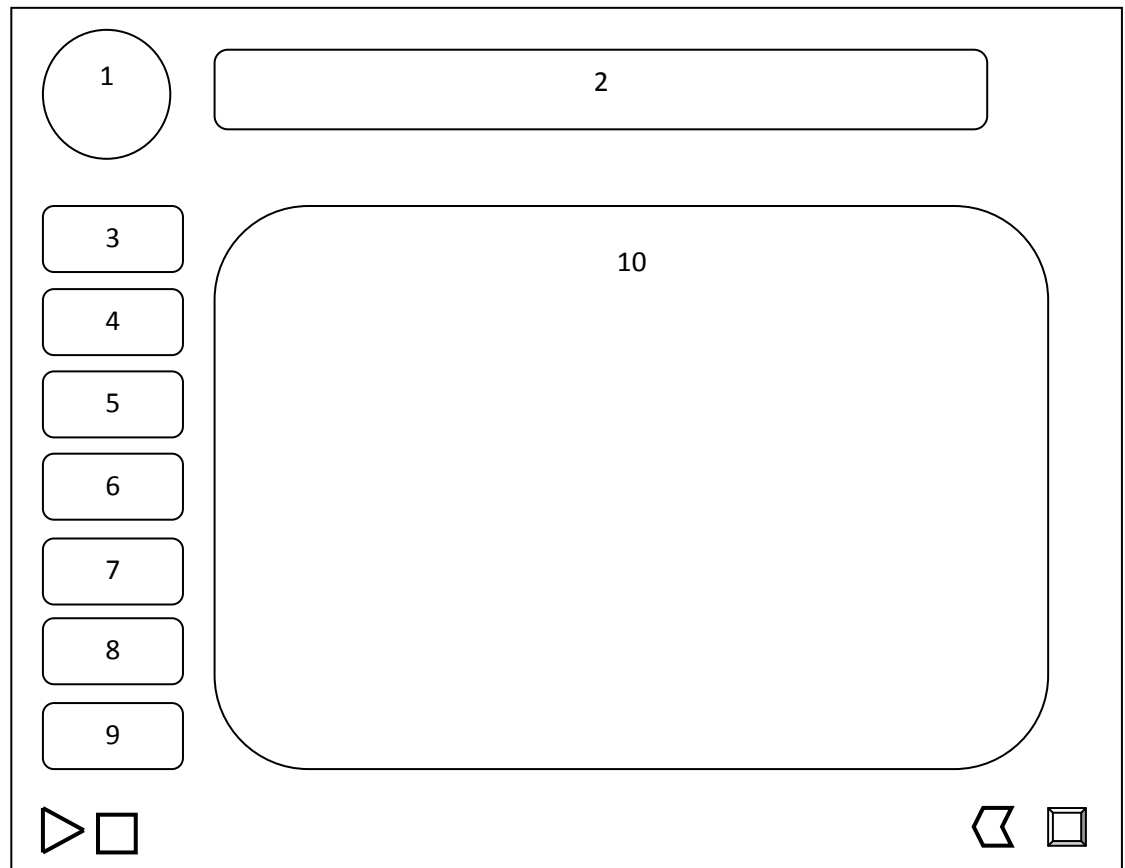
18. Halaman evaluasi soal pilihan



Keterangan :

1. Logo UNY
2. Judul media pembelajaran
3. Soal pilihan dan jawaban
4. Gambar busana
5.  = tombol play backsound
6.  = tombol stop backsound
7.  = tombol back
8.  = tombol home

19. Halaman Daftar Pustaka



Keterangan :

- | | |
|----------------------------------|------------------------------|
| 1. Logo UNY | 11. Tombol dosen ahli materi |
| 2. Judul media pembelajaran | 12. Tombol dosen ahli media |
| 3. Tombol petunjuk
background | 13. ▶ = tombol play |
| 4. Tombol pendahuluan | 14. □ = tombol stop |
| 5. Tombol materi | 15. ◀ = tombol bac k |
| 6. Tombol galeri | 16. ◻ = tombol home |
| 7. Tombol profil | |
| 8. Tombol evaluasi | |
| 9. Tombol daftar pustaka | |
| 10. Isi daftar pustaka | |

LAMPIRAN 3

LEMBAR EVALUASI AHLI MATERI**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN
TARI GAMBYONG PAREANOM UNTUK SISWA SMP**

Nama :

Bidang Keahlian :

Instansi :

Tanggal :

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari ahli materi dalam penilaian kualitas materi multimedia interaktif yang dikembangkan.
2. Lembar evaluasi ini ditunjukkan kepada Ibu sebagai ahli materi tentang Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Tari Gambyong Poreanom untuk Siswa SMP.
3. Berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom jawaban sesuai pendapat Ibu setiap pertanyaan tentang materi media pembelajaran interaktif ini, yang dinyatakan dalam skala 4 (sangat sesuai), 3 (sesuai), 2 (kurang sesuai), 1 (tidak sesuai).
4. Selanjutnya mohon Ibu memberikan komentar atau saran pada kolom yang sudah disediakan.

A. Aspek Kebenaran Konsep

No.	Indikator	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
		SS	S	KS	TS
1.	Materi yang disajikan sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang digunakan				
2.	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran				
3.	Pemaparan materi yang disajikan sudah logis dan cermat				
4.	Kesesuaian materi dengan kebutuhan peserta didik				

B. Aspek Materi

No.	Indikator	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
		SS	S	KS	TS
1.	Ketepatan pemilihan materi				
2.	Kejelasan materi pada media				
3.	Cakupan materi dalam mencapai tujuan pembelajaran				
4.	Contoh yang digunakan untuk menjelaskan materi				
5.	Kemenarikan menyampaikan materi				
6.	Isi materi mudah dipahami				
7.	Sistematika dalam penyampaian materi				
8.	Aktualisasi materi				
9.	Kejelasan video dalam penyampaian materi				
10.	Ketepatan gambar untuk menyampaikan materi				
11.	Keseimbangan materi dengan soal latihan				

C. Aspek Pembelajaran

No.	Indikator	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
		SS	S	KS	TS
1.	Kejelasan penggunaan petunjuk belajar				
2.	Pemberian motivasi belajar				
3.	Pemberian kesempatan belajar secara mandiri				
4.	Tingkat interaktivitas siswa dengan media				
5.	Kualitas soal latihan dalam memahami konsep				
6.	Kejelasan bahasa yang digunakan untuk menyampaikan materi				
7.	Kemungkinan berpengaruh kuat terhadap siswa dalam memahami materi dan meningkatkan kreativitas siswa				
8.	Peserta didik sangat terbantu dengan video interaktif ini				
9.	Isi dalam multimedia interaktif yang disajikan dapat mengarahkan untuk belajar materi secara benar				
10.	Efisiensi waktu pembelajaran				

Temuan Kesalahan Isi

Petunjuk :

Jika terdapat kejanggalan isi atau temuan kesalahan apa saja pada media pembelajaran interaktif ini serta saran perbaikan, mohon ditulis pada kolom yang tersedia dibawah ini.

No.	Bagian yang Harus Diperbaiki	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

1. Komentor dan Saran Umum

.....

.....

.....

.....

.....

2. Kesimpulan

Program media pembelajaran interaktif ini dinyatakan :

- ☐ Layak untuk digunakan tanpa revisi
- ☐ Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
- ☐ Tidak layak untuk digunakan

Evaluator

.....

LEMBAR EVALUASI AHLI MEDIA

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN TARI GAMBYONG PAREANOM UNTUK SISWA SMP

Nama :

Bidang Keahlian :

Instansi :

Tanggal :

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari ahli media dalam penilaian kualitas multimedia interaktif yang dikembangkan.
2. Lembar evaluasi ini ditunjukkan kepada Ibu sebagai ahli media tentang Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Tari Gambyong Pareanom untuk Siswa SMP.
3. Berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom jawaban sesuai pendapat Ibu setiap pertanyaan tentang materi media pembelajaran interaktif ini, yang dinyatakan dalam skala 4 (sangat sesuai), 3 (sesuai), 2 (kurang sesuai), 1 (tidak sesuai).
4. Selanjutnya mohon Ibu memberikan komentar atau saran pada kolom yang sudah disediakan.

A. Aspek Tampilan

No.	Indikator	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
		SS	S	KS	TS
1.	Pemilihan background yang digunakan				
2.	Komposisi warna teks dengan background pada media				
3.	Pemilihan ukuran huruf dan jenis pada media				
4.	Keterbacaan teks pada media				
5.	Kesesuaian pemilihan gambar dan animasinya				
6.	Ketepatan daya dukung backsound pada media				
7.	Pemilihan bentuk dan ukuran tombol pada media				
8.	Ketepatan penempatan tombol dan ikon pada media				
9.	Kemenarikan tampilan awal				
10.	Kualitas gambar, animasi, dan video pada media				
11.	Komposisi warna yang digunakan selaras				

B. Aspek Pemrograman

No.	Indikator	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
		SS	S	KS	TS
1.	Kemudahan navigasi pada media				
2.	Konsistensi navigasi				
3.	Kemudahan pengaksesan informasi pada media				
4.	Kebebasan memilih menu yang disajikan pada media				

Temuan Kesalahan Isi

Petunjuk :

Jika terdapat kejanggalan isi atau temuan kesalahan apa saja pada media pembelajaran interaktif ini serta saran perbaikan, mohon ditulis pada kolom yang tersedia dibawah ini.

No.	Bagian yang Harus Diperbaiki	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

5. Komentar dan Saran Umum

.....

.....

.....

.....

6. Kesimpulan

Program media pembelajaran interaktif ini dinyatakan :

- ☐ Layak untuk digunakan tanpa revisi
- ☐ Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
- ☐ Tidak layak untuk digunakan

Evaluator

.....

LEMBAR EVALUASI PESERTA DIDIK**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN
TARI GAMBYONG PAREANOM UNTUK SISWA SMP**

Nama :

Kelas :

Tanggal :

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari peserta didik dalam penilaian kualitas multimedia interaktif yang dikembangkan.
2. Lembar evaluasi ini ditunjukkan kepada peserta didik tentang Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Tari Gambyong Pareanom untuk Siswa SMP.
3. Berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom jawaban sesuai pendapat Anda setiap pertanyaan tentang materi media pembelajaran interaktif ini, yang dinyatakan dalam skala 4 (sangat sesuai), 3 (sesuai), 2 (kurang sesuai), 1 (tidak sesuai).
4. Selanjutnya mohon peserta didik memberikan komentar atau saran pada kolom yang sudah disediakan.

A. Aspek Tampilan

No.	Indikator	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
		SS	S	KS	TS
1.	Pemilihan background yang digunakan				
2.	Ketepatan gambar pada materi				
3.	Kemenarikan animasi yang digunakan				
4.	Ketepatan penggunaan warna teks pada media				
5.	Penggunaan tombol pada media jelas dan mudah				
6.	Kebebasan memilih menu yang akan dipelajari siswa				
7.	Kejelasan video pada materi yang digunakan				
8.	Kemenarikan tampilan awal				
9.	Ketepatan pemilihan jenis huruf dan ukuran huruf				
10.	Ketepatan pemilihan background pada media				
11.	Tampilan layar tidak terlalu penuh dengan tulisan dan animasi				

B. Aspek Materi

No.	Indikator	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
		SS	S	KS	TS
1.	Kejelasan penggunaan petunjuk pembelajaran				
2.	Kejelasan materi yang diberikan				
3.	Kemudahan dalam mengidentifikasi tarian				
4.	Soal evaluasi memberikan umpan balik secara langsung kepada siswa				
5.	Kejelasan dalam meniru gerakan pada video				
6.	Kejelasan melalui gambar foto				
7.	Penggunaan kalimat jelas dan mudah dipahami				
8.	Tampilan dan isi media yang menarik membuat saya lebih mudah memahami tari Gambyong Pareanom				

C. Aspek Pembelajaran

No.	Indikator	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
		SS	S	KS	TS
1.	Kemandirian belajar dengan menggunakan media pembelajaran interaktif				
2.	Keinginan untuk terus belajar menggunakan media pembelajaran interaktif				
3.	Kemudahan dalam mengidentifikasi ragam sekaran dalam tari Gambyong Pareanom				
4.	Materi pembelajaran disampaikan dengan komunikatif				
5.	Saya lebih senang belajar dengan menggunakan multimedia interaktif dibandingkan dengan kelas biasa				
6.	Musik yang disajikan tidak mengganggu konsentrasi dalam pembelajaran namun membuat saya semangat untuk belajar				
7.	Saya merasa tertantang dengan soal yang terdapat pada media pembelajaran ini				
8.	Saya merasa penasaran dengan mengetahui jawaban soal yang belum bisa saya kerjakan dalam multimedia ini				

3. Komentar dan Saran Umum

.....

.....

.....

.....

Evaluator

.....

LAMPIRAN 4

Tabel 4: Hasil validasi ahli materi terhadap aspek kebenaran konsep

No.	Indikator	Skor	Kriteria
1.	Materi yang disajikan sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang digunakan	4	
2.	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	4	
3.	Pemaparan materi yang disajikan sudah logis dan cermat	3	
4.	Kesesuaian materi dengan kebutuhan peserta didik	3	
Jumlah		14	
Skor rata-rata		3.5	
Rata-rata hasil		87.5	Layak

Keterangan :

Skor rata-rata : 3.5

Skor maksimal : 4

$$\text{Rata-rata hasil} : \frac{3.5}{4} \times 100$$

$$: 87.5$$

Tabel 5: Hasil validasi ahli materi terhadap aspek materi

No.	Indikator	Skor	Kriteria
1.	Ketepatan pemilihan materi	2	
2.	Kejelasan materi pada media	4	
3.	Cakupan materi dalam mencapai tujuan pembelajaran	4	
4.	Contoh yang digunakan untuk menjelaskan materi	4	
5.	Kemenarikan menyampaikan materi	4	
6.	Isi materi mudah dipahami	4	
7.	Sistematika dalam penyampaian materi	3	
8.	Aktualisasi materi	4	
9.	Kejelasan video dalam penyampaian materi	4	
10.	Ketepatan gambar untuk menyampaikan materi	4	
11.	Keseimbangan materi dengan soal latihan	3	
Jumlah		40	
Skor rata-rata		3.6	
Rata-rata hasil		90	Layak

Keterangan :

Skor rata-rata : 3,6

Skor maksimal : 4

$$\text{Rata-rata hasil} : \frac{3,6}{4} \times 100$$

$$: 90$$

Tabel 6: Hasil validasi ahli materi terhadap aspek pembelajaran

No.	Indikator	Skor	Kriteria
1.	Kejelasan penggunaan petunjuk belajar	4	
2.	Pemberian motivasi belajar	3	
3.	Pemberian kesempatan belajar secara mandiri	3	
4.	Tingkat interaktivitas siswa dengan media	4	
5.	Kualitas soal latihan dalam memahami konsep	4	
6.	Kejelasan bahasa yang digunakan untuk menyampaikan materi	3	
7.	Kemungkinan berpengaruh kuat terhadap siswa dalam memahami materi dan meningkatkan kreativitas siswa	3	
8.	Peserta didik sangat terbantu dengan video interaktif ini	3	
9.	Isi dalam multimedia interaktif yang disajikan dapat mengarahkan untuk belajar materi secara benar	4	
10.	Efisiensi waktu pembelajaran	3	
Jumlah		34	
Skor rata-rata		3.4	
Rata-rata hasil		85	Layak

Keterangan :

Skor rata-rata : 3,4

Skor maksimal : 4

$$\text{Rata-rata hasil} : \frac{3}{4} \times 100$$

$$: 85$$

Tabel 7: Hasil validasi ahli media terhadap aspek tampilan

No.	Indikator	Skor	Kriteria
1.	Pemilihan latar (<i>background</i>) yang digunakan	4	
2.	Komposisi warna teks dengan background pada media	4	
3.	Pemilihan ukuran huruf dan jenis pada media	4	
4.	Keterbacaan teks pada media	4	
5.	Kesesuaian pemilihan gambar dan animasinya	3	
6.	Ketepatan daya dukung backsound pada media	3	
7.	Pemilihan bentuk dan ukuran tombol pada media	3	
8.	Ketepatan penempatan tombol dan ikon pada media	3	
9.	Kemenarikan tampilan awal	4	
10.	Kualitas gambar, animasi, dan video pada media	3	
11.	Komposisi warna yang digunakan selaras	3	
Jumlah		38	
Skor rata-rata		3,4	
Rata-rata hasil		86	Layak

Keterangan :

Skor rata-rata : 3,4

Skor maksimal : 4

$$\text{Rata-rata hasil} : \frac{3,4}{4} \times 100 : 86$$

Tabel 8: Hasil validasi ahli media terhadap aspek pemrograman

No.	Indikator	Skor	Kriteria
1.	Kemudahan navigasi pada media	3	
2.	Konsistensi navigasi	4	
3.	Kemudahan pengaksesan informasi pada media	4	
4.	Kebebasan memilih menu yang disajikan pada media	4	
Jumlah		15	
Skor rata-rata		3,7	
Rata-rata hasil		92,5	Layak

Keterangan :

Skor rata-rata : 3,7

Skor maksimal : 4

$$\text{Rata-rata hasil} : \frac{3,7}{4} \times 100 : 92,5$$

Tabel 9: Hasil uji coba lapangan terbatas pada aspek tampilan

No.	Indikator	Siswa					Jumlah
		1	2	3	4	5	
1.	Pemilihan background yang digunakan	4	4	4	4	4	20
2.	Ketepatan gambar pada materi	4	4	4	4	4	20
3.	Kemenarikan animasi yang digunakan	4	4	4	4	4	20
4.	Ketepatan penggunaan warna teks pada media	3	4	3	4	3	17
5.	Penggunaan tombol pada media jelas dan mudah	3	4	3	4	4	18
6.	Kebebasan memilih menu yang akan dipelajari siswa	4	4	3	4	4	19
7.	Kejelasan video pada materi yang digunakan	4	3	4	3	4	18
8.	Kemenarikan tampilan awal	4	3	4	4	4	19
9.	Ketepatan pemilihan jenis huruf dan ukuran huruf	3	3	4	4	4	18
10.	Ketepatan pemilihan background pada media	4	3	3	3	3	16
11.	Tampilan layar tidak terlalu penuh dengan tulisan dan animasi	3	3	3	4	3	16
Jumlah skor							201
Rata-rata skor							3,6
Skor standar seratus							90
Kelayakan produk							Layak

Keterangan :

Skor rata-rata : 3,6

Skor maksimal : 4

$$\text{Rata-rata hasil} : \frac{3,6}{4} \times 100$$

$$: 90$$

Tabel 10: Hasil uji coba lapangan terbatas pada aspek materi

No.	Indikator	Siswa					Jumlah
		1	2	3	4	5	
1.	Kejelasan penggunaan petunjuk pembelajaran	4	4	4	4	4	20
2.	Kejelasan materi yang diberikan	4	4	4	4	4	20
3.	Kemudahan dalam mengidentifikasi tarian	4	4	4	4	4	20
4.	Soal evaluasi memberikan umpan balik secara langsung kepada siswa	4	4	3	3	3	17
5.	Kejelasan dalam meniru gerakan pada video	4	3	3	3	3	16
6.	Kejelasan melalui gambar foto	4	4	3	3	3	17
7.	Penggunaan kalimat jelas dan mudah dipahami	4	4	4	4	4	20
8.	Tampilan dan isi media yang menarik membuat saya lebih mudah memahami tari Gambyong Pareanom	4	4	3	3	3	17
Jumlah skor							147
Rata-rata skor							3,7
Skor standar seratus							92,5
Kelayakan produk							Layak

Keterangan :

Skor rata-rata : 3,7

Skor maksimal : 4

$$\text{Rata-rata hasil} : \frac{3,7}{4} \times 100$$

$$: 92,5$$

Tabel 11: Hasil uji coba lapangan terbatas pada aspek pembelajaran

No.	Indikator	Siswa					Jumlah
		1	2	3	4	5	
1.	Kemandirian belajar dengan menggunakan media pembelajaran interaktif	4	4	4	4	3	19
2.	Keinginan untuk terus belajar menggunakan media pembelajaran interaktif	4	4	4	4	3	19
3.	Kemudahan dalam mengidentifikasi ragam sekaran dalam tari Gambyong Pareanom	3	3	4	3	4	17
4.	Materi pembelajaran disampaikan dengan komunikatif	4	4	4	4	4	20
5.	Saya lebih senang belajar dengan menggunakan multimedia interaktif dibandingkan dengan kelas biasa	4	4	4	4	4	20
6.	Musik yang disajikan tidak mengganggu konsentrasi dalam pembelajaran namun membuat saya semangat untuk belajar	4	4	4	4	4	20
7.	Saya merasa tertantang dengan soal yang terdapat pada media pembelajaran ini	4	4	4	4	3	19
8.	Saya merasa penasaran dengan mengetahui jawaban soal yang belum bisa saya kerjakan dalam multimedia ini	4	4	3	3	3	17
Jumlah skor							151
Rata-rata skor							3,7
Skor standar seratus							92,5
Kelayakan produk							Layak

Keterangan :

Skor rata-rata : 3,7

Skor maksimal : 4

$$\text{Rata-rata hasil} : \frac{3,7}{4} \times 100$$

$$: 92,5$$

Tabel 13: Hasil uji coba lapangan utama aspek tampilan

No.	Indikator	Rata-rata skor	Kriteria
1.	Pemilihan background yang digunakan	3,2	
2.	Ketepatan gambar pada materi	3,3	
3.	Kemenarikan animasi yang digunakan	3,6	
4.	Ketepatan penggunaan warna teks pada media	3,5	
5.	Penggunaan tombol pada media jelas dan mudah	3,55	
6.	Kebebasan memilih menu yang akan dipelajari siswa	3,3	
7.	Kejelasan video pada materi yang digunakan	3,7	
8.	Kemenarikan tampilan awal	3,3	
9.	Ketepatan pemilihan jenis huruf dan ukuran huruf	3,55	
10.	Ketepatan pemilihan background pada media	3,4	
11.	Tampilan layar tidak terlalu penuh dengan tulisan dan animasi	3,4	
Jumlah		37,8	
Skor rata-rata keseluruhan		3,43	
Rata-rata hasil		85,75	Layak

Keterangan :

Skor rata-rata : 3,43

Skor maksimal : 4

$$\text{Rata-rata hasil} = \frac{3,43}{4} \times 100$$

$$: 85,75$$

Tabel 15: Hasil uji coba lapangan utama pada aspek materi

No.	Indikator	Rata-rata skor	Kriteria
1.	Kejelasan penggunaan petunjuk pembelajaran	3,65	
2.	Kejelasan materi yang diberikan	3,65	
3.	Kemudahan dalam mengidentifikasi tarian	3,55	
4.	Soal evaluasi memberikan umpan balik secara langsung kepada siswa	3,4	
5.	Kejelasan dalam meniru gerakan pada video	3,35	
6.	Kejelasan melalui gambar foto	3,55	
7.	Penggunaan kalimat jelas dan mudah dipahami	3,65	
8.	Tampilan dan isi media yang menarik membuat saya lebih mudah memahami tari Gambyong Pareanom	3,7	
Jumlah		28,5	
Skor rata-rata keseluruhan		3,6	
Rata-rata hasil		89	Layak

Keterangan :

Skor rata-rata : 3,56

Skor maksimal : 4

$$\text{Rata-rata hasil} : \frac{3,6}{4} \times 100$$

$$: 90$$

Tabel 17: Hasil uji coba lapangan utama pada aspek pembelajaran

No.	Indikator	Rata-rata skor	Kriteria
1.	Kemandirian belajar dengan menggunakan media pembelajaran interaktif	3,6	
2.	Keinginan untuk terus belajar menggunakan media pembelajaran interaktif	3,65	
3.	Kemudahan dalam mengidentifikasi ragam sekaran dalam tari Gambyong Pareanom	3,4	
4.	Materi pembelajaran disampaikan dengan komunikatif	3,5	
5.	Saya lebih senang belajar dengan menggunakan multimedia interaktif dibandingkan dengan kelas biasa	3,6	
6.	Musik yang disajikan tidak mengganggu konsentrasi dalam pembelajaran namun membuat saya semangat untuk belajar	3,55	
7.	Saya merasa tertantang dengan soal yang terdapat pada media pembelajaran ini	3,35	
8.	Saya merasa penasaran dengan mengetahui jawaban soal yang belum bisa saya kerjakan dalam multimedia ini	3,7	
Jumlah		28,35	
Skor rata-rata keseluruhan		3,54	
Rata-rata hasil		88,5	Layak

Keterangan :

Skor rata-rata : 3,54

Skor maksimal : 4

$$\text{Rata-rata hasil} = \frac{3,54}{4} \times 100$$

$$: 88,5$$

LEMBAR EVALUASI AHLI MATERI
PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN TARI
GAMBYONG PAREANOM UNTUK SISWA SMP

Nama : *Harlini*
Bidang Keahlian : *Tari Suakarla*
Instansi : *Pend. Seni Tari FBS UNY*
Tanggal : *8 Des 2015*

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari ahli materi dalam penilaian kualitas materi multimedia interaktif yang dikembangkan.
2. Lembar evaluasi ini ditunjukkan kepada Ibu sebagai ahli materi tentang Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Tari Gambyong Pareanom untuk Siswa SMP.
3. Berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom jawaban sesuai pendapat Ibu setiap pertanyaan tentang materi media pembelajaran interaktif ini, yang dinyatakan dalam skala 4 (sangat sesuai), 3 (sesuai), 2 (kurang sesuai), 1 (tidak sesuai).
4. Selanjutnya mohon Ibu memberikan komentar atau saran pada kolom yang sudah disediakan.

A. Aspek Kebenaran Konsep

No.	Indikator	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
		SS	S	KS	TS
1.	Materi yang disajikan sesuai dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang digunakan	✓			
2.	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran	✓			
3.	Pemaparan materi yang disajikan sudah logis dan cermat		✓		
4.	Kesesuaian materi dengan kebutuhan peserta didik		✓		

B. Aspek Materi

No.	Indikator	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
		SS	S	KS	TS
1.	Ketepatan pemilihan materi			✓	
2.	Kejelasan materi pada media	✓			
3.	Cakupan materi dalam mencapai tujuan pembelajaran	✓			
4.	Contoh yang digunakan untuk menjelaskan materi	✓			
5.	Kemenarikan menyampaikan materi	✓			
6.	Isi materi mudah dipahami	✓			
7.	Sistematika dalam penyampaian materi		✓		
8.	Aktualisasi materi	✓			
9.	Kejelasan video dalam penyampaian materi	✓			
10.	Ketepatan gambar untuk menyampaikan materi	✓			
11.	Keseimbangan materi dengan soal latihan		✓		

C. Aspek Pembelajaran

No.	Indikator	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
		SS	S	KS	TS
1.	Kejelasan penggunaan petunjuk belajar	✓			
2.	Pemberian motivasi belajar		✓		
3.	Pemberian kesempatan belajar secara mandiri		✓		
4.	Tingkat interaktivitas siswa dengan media	✓			
5.	Kualitas soal latihan dalam memahami konsep	✓			
6.	Kejelasan bahasa yang digunakan untuk menyampaikan materi		✓		
7.	Kemungkinan berpengaruh kuat terhadap siswa dalam memahami materi dan meningkatkan kreativitas siswa		✓		
8.	Peserta didik sangat terbantu dengan video interaktif ini		✓		
9.	Isi dalam multimedia interaktif yang disajikan dapat mengarahkan untuk belajar materi secara benar	✓			
10.	Efisiensi waktu pembelajaran		✓		

Temuan Kesalahan Isi

Petunjuk :

Jika terdapat kejanggalan isi atau temuan kesalahan apa saja pada media pembelajaran interaktif ini serta saran perbaikan, mohon ditulis pada kolom yang tersedia dibawah ini.

No.	Bagian yang Harus Diperbaiki	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1.	Penulisan istilah		
2.	Sejarah & tinjau lagi		

1. Komentar dan Saran Umum

1. Struktur & gambar & perbaikan agar pembaca mudah/cepat paham.
2. Istilah & nama yang belum benar mohon & perbaikan.

2. Kesimpulan

Program media pembelajaran interaktif ini dinyatakan :

- ☐ Layak untuk digunakan tanpa revisi
- ☒ Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
- ☐ Tidak layak untuk digunakan

Evaluator



Dra. Hartiwi

NIP. 19580704 198803 2 001

LEMBAR EVALUASI AHLI MEDIA

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN TARI GAMBYONG PAREANOM UNTUK SISWA SMP

Nama : Wenti Muryani, M.Pd
 Bidang Keahlian : Media Pembelajaran
 Instansi : PBS Urtf
 Tanggal : 8-15-2015

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari ahli media dalam penilaian kualitas multimedia interaktif yang dikembangkan.
2. Lembar evaluasi ini ditunjukkan kepada Ibu sebagai ahli media tentang Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Tari Gambyong Pareanom untuk Siswa SMP.
3. Berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom jawaban sesuai pendapat Ibu setiap pertanyaan tentang materi media pembelajaran interaktif ini, yang dinyatakan dalam skala 4 (sangat sesuai), 3 (sesuai), 2 (kurang sesuai), 1 (tidak sesuai).
4. Selanjutnya mohon Ibu memberikan komentar atau saran pada kolom yang sudah disediakan.

A. Aspek Tampilan

No.	Indikator	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
		SS	S	KS	TS
1.	Pemilihan background yang digunakan	✓			
2.	Komposisi warna teks dengan background pada media	✓			
3.	Pemilihan ukuran huruf dan jenis pada media	✓			
4.	Keterbacaan teks pada media	✓			
5.	Kesesuaian pemilihan gambar dan animasinya		✓		
6.	Ketepatan daya dukung backsound pada media		✓		
7.	Pemilihan bentuk dan ukuran tombol pada media		✓		
8.	Ketepatan penempatan tombol dan ikon pada media		✓		
9.	Kemenarikan tampilan awal	✓			
10.	Kualitas gambar, animasi, dan video pada media		✓		
11.	Komposisi warna yang digunakan selaras		✓		

B. Aspek Pemrograman

No.	Indikator	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
		SS	S	KS	TS
1.	Kemudahan navigasi pada media		✓		
2.	Konsistensi navigasi	✓			
3.	Kemudahan pengaksesan informasi pada media	✓			
4.	Kebebasan memilih menu yang disajikan pada media	✓			

Temuan Kesalahan Isi

Petunjuk :

Jika terdapat kejanggalan isi atau temuan kesalahan apa saja pada media pembelajaran interaktif ini serta saran perbaikan, mohon ditulis pada kolom yang tersedia dibawah ini.

No.	Bagian yang Harus Diperbaiki	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

1. Komentar dan Saran Umum

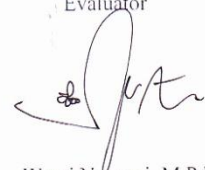
Jika saat penggunaan media, perlu disertai penjelasan guru. Agar pemahamannya siswa lebih optimal.

2. Kesimpulan

Program media pembelajaran interaktif ini dinyatakan :

- ☐ Layak untuk digunakan tanpa revisi
- ☒ Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
- ☐ Tidak layak untuk digunakan

Evaluator



Wenti Nuryani, M.Pd
19660411 199303 2 001

LEMBAR EVALUASI PESERTA DIDIK**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN TARI
GAMBYONG PAREANOM UNTUK SISWA SMP**

Nama : LUTFIAH HASANAH
Kelas : VII B
Tanggal : 14 Desember 2015

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari peserta didik dalam penilaian kualitas multimedia interaktif yang dikembangkan.
2. Lembar evaluasi ini ditunjukkan kepada peserta didik tentang Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Tari Gambyong Pareanom untuk Siswa SMP.
3. Berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom jawaban sesuai pendapat Anda setiap pertanyaan tentang materi media pembelajaran interaktif ini, yang dinyatakan dalam skala 4 (sangat sesuai), 3 (sesuai), 2 (kurang sesuai), 1 (tidak sesuai).
4. Selanjutnya mohon peserta didik memberikan komentar atau saran pada kolom yang sudah disediakan.

A. Aspek Tampilan

No.	Indikator	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
		SS	S	KS	TS
1.	Pemilihan background yang digunakan	✓			
2.	Ketepatan gambar pada materi	✓			
3.	Kemenarikan animasi yang digunakan	✓			
4.	Ketepatan penggunaan warna teks pada media		✓		
5.	Penggunaan tombol pada media jelas dan mudah		✓		
6.	Kebebasan memilih menu yang akan dipelajari siswa		✓		
7.	Kejelasan video pada materi yang digunakan	✓			
8.	Kemenarikan tampilan awal	✓			
9.	Ketepatan pemilihan jenis huruf dan ukuran huruf	✓			
10.	Ketepatan pemilihan background pada media		✓		
11.	Tampilan layar tidak terlalu penuh dengan tulisan dan animasi		✓		

B. Aspek Materi

No.	Indikator	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
		SS	S	KS	TS
1.	Kejelasan penggunaan petunjuk pembelajaran	✓			
2.	Kejelasan materi yang diberikan	✓			
3.	Kemudahan dalam mengidentifikasi tarian	✓			
4.	Soal evaluasi memberikan umpan balik secara langsung kepada siswa		✓		
5.	Kejelasan dalam meniru gerakan pada video		✓		
6.	Kejelasan melalui gambar foto		✓		
7.	Penggunaan kalimat jelas dan mudah dipahami	✓			
8.	Tampilan dan isi media yang menarik membuat saya lebih mudah memahami tari Gambyong Pareanom		✓		

C. Aspek Pembelajaran

No.	Indikator	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
		SS	S	KS	TS
1.	Kemandirian belajar dengan menggunakan media pembelajaran interaktif		✓		
2.	Keinginan untuk terus belajar menggunakan media pembelajaran interaktif		✓		
3.	Kemudahan dalam mengidentifikasi ragam sekaran dalam tari Gambyong Pareanom	✓			
4.	Materi pembelajaran disampaikan dengan komunikatif	✓			
5.	Saya lebih senang belajar dengan menggunakan multimedia interaktif dibandingkan dengan kelas biasa	✓			
6.	Musik yang disajikan tidak mengganggu konsentrasi dalam pembelajaran namun membuat saya semangat untuk belajar	✓			
7.	Saya merasa tertantang dengan soal yang terdapat pada media pembelajaran ini		✓		
8.	Saya merasa penasaran dengan mengetahui jawaban soal yang belum bisa saya kerjakan dalam multimedia ini		✓		

1. Komentar dan Saran Umum

Mediannya sangat menarik karena dapat dipahami dengan jelas

Evaluator

Lutfi
Lutfiah H.

LEMBAR EVALUASI PESERTA DIDIK**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN TARI
GAMBYONG PAREANOM UNTUK SISWA SMP**

Nama : MAHDIYYAH USWATUL FATAA
Kelas : VII B
Tanggal : 14 - 12 - 2015

Petunjuk :

1. Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari peserta didik dalam penilaian kualitas multimedia interaktif yang dikembangkan.
2. Lembar evaluasi ini ditunjukkan kepada peserta didik tentang Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Tari Gambyong Pareanom untuk Siswa SMP.
3. Berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom jawaban sesuai pendapat Anda setiap pertanyaan tentang materi media pembelajaran interaktif ini, yang dinyatakan dalam skala 4 (sangat sesuai), 3 (sesuai), 2 (kurang sesuai), 1 (tidak sesuai).
4. Selanjutnya mohon peserta didik memberikan komentar atau saran pada kolom yang sudah disediakan.

A. Aspek Tampilan

No.	Indikator	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
		SS	S	KS	TS
1.	Pemilihan background yang digunakan	✓			
2.	Ketepatan gambar pada materi	✓			
3.	Kemenarikan animasi yang digunakan	✓			
4.	Ketepatan penggunaan warna teks pada media		✓		
5.	Penggunaan tombol pada media jelas dan mudah	✓			
6.	Kebebasan memilih menu yang akan dipelajari siswa	✓			
7.	Kejelasan video pada materi yang digunakan	✓			
8.	Kemenarikan tampilan awal	✓			
9.	Ketepatan pemilihan jenis huruf dan ukuran huruf	✓			
10.	Ketepatan pemilihan background pada media		✓		
11.	Tampilan layar tidak terlalu penuh dengan tulisan dan animasi		✓		

R. Aspek Materi

No.	Indikator	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
		SS	S	KS	TS
1.	Kejelasan penggunaan petunjuk pembelajaran	✓			
2.	Kejelasan materi yang diberikan	✓			
3.	Kemudahan dalam mengidentifikasi tarian	✓			
4.	Soal evaluasi memberikan umpan balik secara langsung kepada siswa	✓			
5.	Kejelasan dalam meniru gerakan pada video	✓			
6.	Kejelasan melalui gambar foto	✓			
7.	Penggunaan kalimat jelas dan mudah dipahami	✓			
8.	Tampilan dan isi media yang menarik membuat saya lebih mudah memahami tari Gambyong Pareanom	✓			

C. Aspek Pembelajaran

No.	Indikator	Skor Penilaian			
		4	3	2	1
		SS	S	KS	TS
1.	Kemandirian belajar dengan menggunakan media pembelajaran interaktif	✓			
2.	Keinginan untuk terus belajar menggunakan media pembelajaran interaktif	✓			
3.	Kemudahan dalam mengidentifikasi ragam sekaran dalam tari Gambyong Pareanom		✓		
4.	Materi pembelajaran disampaikan dengan komunikatif	✓			
5.	Saya lebih senang belajar dengan menggunakan multimedia interaktif dibandingkan dengan kelas biasa	✓			
6.	Musik yang disajikan tidak mengganggu konsentrasi dalam pembelajaran namun membuat saya semangat untuk belajar	✓			
7.	Saya merasa tertantang dengan soal yang terdapat pada media pembelajaran ini	✓			
8.	Saya merasa penasaran dengan mengetahui jawaban soal yang belum bisa saya kerjakan dalam multimedia ini	✓			

1. Komentar dan Saran Umum

Mediannya sangat menarik dan jelas dan dapat digunakan belajar di rumah.






Evaluator

Mahdiyah

MAHDIIYAH, U.F.

**DAFTAR PRESENSI UJI COBA TERBATAS PENILAIAN MULTIMEDIA
INTERAKTIF PEMBELAJARAN TARI GAMBYONG PAREANOM**

Hari : Senin
Tanggal : 14 Desember 2015
Lokasi : SMP Negeri 16 Purworejo

No.	Nama Siswa	Kelas	Tanda tangan
1.	Akbar S K	VII B	
2.	Lutfiah H	VII B	
3.	Mahdiyyah U.F.	VII B	
4.	Shaleha R. J	VII B	
5	Vika Mei A	VII B	

Guru Mata Pelajaran



Siti Nurhayati, S.Pd
NIP. 19720809 200701 2 009

Mahasiswa



Titi Nugraheni Rahayu
NIM. 10209241047

**DAFTAR PRESENSI UJI COBA LAPANGAN PENILAIAN MULTIMEDIA
INTERAKTIF PEMBELAJARAN TARI GAMBYONG PAREANOM**

Hari : Kamis

Tanggal : 17 Desember 2015

Lokasi : SMP Negeri 16 Purworejo

No.	Nama Siswa	Kelas	Tanda tangan
1.	Erebisih Umi Safitri	VII A	
2.	Ema Aprilia Sari	VII A	
3.	Hanum Septi Anggraeni	VII A	
4.	Dilia Permatasari	VII A	
5.	Adelia Yunita Rahayu	VII A	
6.	PRATAMA WAHYU	VII A	
7.	AGI SANTOSO	VII A	
8.	JIHAN LUTHEIKAH Q	VII A	
9.	MUHAMMAD KHUNDORI	VII A	
10.	PUTRI IPA PRATIWI	VII A	
11.	Hani Rizki Wahyuni	VII A	
12.	Ruthi Rahayu	VII A	
13.	FIERI KURNIAWATI	VII A	
14.	Imam Islahudin	VII A	
15.	ADITYA PRABIVADI WIBOWO	VII A	
16.	WIDYA PERMATASARI	VII A	
17.	Dela Surya Ningih	VII A	
18.	DINA FITRI NINGRUM	VII A	
19.	Noor Shifa Saicabila	VII A	
20.	FAOHLULLOH SYIFA' A ARDIYANA	VII A	

Guru Mata Pelajaran

Siti Nurhayati, S.Pd
NIP. 19720809 200701 2 009

Mahasiswa

Titi Nugraheni Rahayu
NIM. 10209241047

LAMPIRAN 5



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Jalan Colombo No.1 Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207; Fax. (0274) 548207
Laman: fbs.uny.ac.id; E-mail: fbs@uny.ac.id

FRM/FBS/33-01
10 Jan 2011

Nomor : 1144d/UN.34.12/DT/XI/2015
Lampiran : 1 Berkas Proposal
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yogyakarta, 3 November 2015

Yth. Bupati Purworejo
c.q. Kepala Kantor Penanaman Modal dan Perizinan Terpadu Kab. Purworejo
Jl. Urip Sumoharjo No. 6 Telp (0275) 325202 Purworejo 54111

Kami beritahukan dengan hormat bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta bermaksud mengadakan **Penelitian** untuk memperoleh data guna menyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS)/Tugas Akhir Karya Seni (TAKS)/Tugas Akhir Bukan Skripsi (TABS), dengan judul:

PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN TARI GAMBYONG PAREANOM UNTUK SISWA SMP

Mahasiswa dimaksud adalah

Nama : TITI NUGRAHENI RAHAYU
NIM : 10209241047
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Seni Tari
Waktu Pelaksanaan : November 2015 – Januari 2016
Lokasi Penelitian : SMP Negeri 16 Purworejo

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan
Kasubag Pendidikan FBS,

Indun Probo Utami, S.E.
NIP19670704 199312 2 001

Tembusan:
- Kepala SMP Negeri 16 Purworejo



PEMERINTAH KABUPATEN PURWOREJO
KANTOR PENANAMAN MODAL DAN PERIZINAN TERPADU

Jl. Urip Sumoharjo No. 6 Purworejo Kode Pos 54111
 Telp. (0275) 325202 Fax. (0275) 325202 Email : kpmpt@purworejokab.go.id

IZIN RISET / SURVEY / PKL

NOMOR : 072/415/2015

- I. Dasar : 1. Peraturan Daerah Kabupaten Purworejo Nomor 18 Tahun 2012 tentang Organisasi dan Tata Kerja Perangkat Daerah Kabupaten Purworejo (Lembaran Daerah Kabupaten Purworejo Tahun 2012 Nomor 17).
 2. Peraturan Bupati Purworejo Nomor 44 Tahun 2014 tentang Pendegelasan Wewenang Penerbitan Beberapa Jenis Izin Kepada Kantor Penanaman Modal dan Perizinan Terpadu Kabupaten Purworejo.
- II. Menunjuk : Surat dari Fak. Bahasa dan Seni UNY Nomor:1144d/UN.34.12/DT/X1/2015 Tanggal 3 November 2015
- III. Bupati Purworejo memberi Izin untuk melaksanakan Riset/ Survey/ PKL dalam Wilayah Kabupaten Purworejo kepada :

❖ Nama	: Titi Nugraheni Rahayu
❖ Pekerjaan	: Mahasiswa
❖ NIM/NIP/KTP/ dll.	: 10209241047
❖ Instansi / Univ/ Perg. Tinggi	: Universitas Negeri Yogyakarta
❖ Jurusan	: Pendidikan Seni Tari
❖ Program Studi	: Pendidikan Seni Tari
❖ Alamat	: Kledungkarangdalem RT.003 RW.001 Kec. Banyuurip Kab. Purworejo
❖ No. Telp.	: 085743484242
❖ Penanggung Jawab	: Drs. Kusnadi,M.Pd.
❖ Maksud / Tujuan	: Penelitian
❖ Judul	: Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Tari Gambyong Parcanom Untuk Siswa SMP
❖ Lokasi	: SMP Negeri 16 Purworejo
❖ Lama Penelitian	: 2 Bulan
❖ Jumlah Peserta	:

Dengan ketentuan - ketentuan sebagai berikut :

- Pelaksanaan tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu stabilitas daerah.
- Sebelum langsung kepada responden maka terlebih dahulu melapor kepada :
 - Kepala Kantor Kesbangpol Kabupaten Purworejo
 - Kepala Pemerintahan setempat (Camat, Kades / Lurah)
- Sesudah selesai mengadakan Penelitian supaya melaporkan hasilnya Kepada Yth. Bupati Purworejo Cq. Kepala KPMPPT, dengan tembusan BAPPEDA Kab. Purworejo

Surat Ijin ini berlaku tanggal 10 Nopember 2015 sampai dengan tanggal 10 Januari 2016.

Tembusan , dikirim kepada Yth :

- 1 Ka Bappeda Kab Purworejo,
- 2 Ka Kantor Kesbangpol Kab Purworejo,
- 3 Ka Dindikbudpora Kab Purworejo,
- 4 Ka SMP Negeri 16 Purworejo,
- 5 Dekan Fak. Bahasa dan Seni UNY,

Dikeluarkan : Purworejo

Pada Tanggal : 10 Nopember 2015

a.n. BUPATI PURWOREJO

**KEPALA KANTOR
 PENANAMAN MODAL DAN PERIZINAN TERPADU
 KABUPATEN PURWOREJO**



TJATUR PRIYO UTOMO, S.Sos
 Pembina Tk. I

LAMPIRAN 6

Dokumentasi Validasi Ahli Materi



Gambar 67: Validasi media oleh ahli materi



Gambar 68: Validasi media oleh ahli materi

Dokumentasi Validasi Ahli Media



Gambar 69: Validasi media oleh ahli media



Gambar 80: Validasi media oleh ahli media

Dokumentasi Uji Coba Lapangan Terbatas

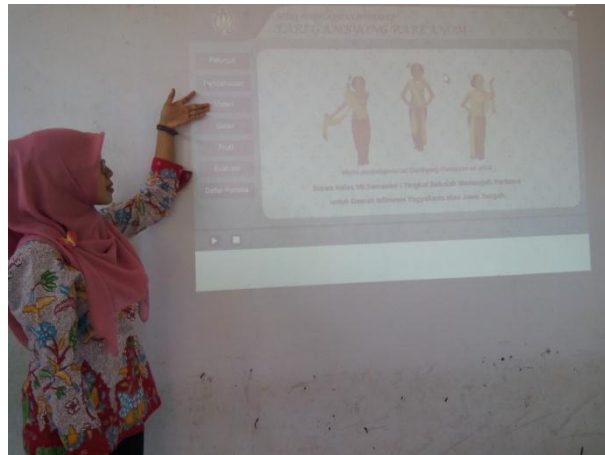


Gambar 71: Uji coba lapangan terbatas



Gambar 72: Uji coba lapangan terbatas

Dokumentasi Kegiatan Uji Coba Lapangan Utama



Gambar 73: Uji coba lapangan utama



Gambar 74: Uji coba lapangan utama



Gambar 75: Uji coba lapangan utama